WWII shooters multitest

Шутърите по Втората световна

2 диска

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 3 (58), МАРТ 2003

без CD: 1.90 лв с 2 CD: 3.90 лв

Unreal II

ХАРДУЕР

GeForce FX - нетипичната рожба на nVidia

ИНТЕРНЕТ

Графитите в Мрежата

ФЪН

Майтапи с Windows

PlayStation2

The Mark of Kri

WARCRAFT III
The Frozen Throne

Command&Conquer GENERALS

Модове за WarCraft III

Battlefield 1942 Road to Rome

Tom Clancy's Splinter Cell

Counter-Strike Condition Zero

American Conquest

Grom

84 СТРАНИЦИ

дистрибуция



СЪДЪРЖАНИЕ

брой 3 (59), март 2003





преди три години...

Кориците биват два вида — с мадами и без мадами. Това правило важи не само на геймърските списания, а и въобще. Ако задълбаем в нашия случай, ще констатираме пет елемента, които неизменно "греят" на поне 90 процента геймкориците. Магическата амалгама включва следните съставки: глава, зъби, очи, меч и пистолет. Умението да се придава разнообразен, интригуващ и новаторски вид на списанието включва ловко боравене с количеството и качеството на въпросните съставни елементи. Това правим и ние всеки месец и подобно на Фауст, който търси философския камък, търсим съвършената корица. Само че дяволът се прави, че не ни забелязва, и не предлага никаква цена за грешните ни души. Затова ние продължаваме своето дело и единствената смислена награда, която получаваме, е оценката от вас, нашите читатели.

Разбира се, тематичният облик на кориците търпи отклонения — било футуристичен кораб, порещ дълбините на космоса, било футболист, устремен към заветната топка. Ако нямаше изключения, то някой страничен наблюдател би си помислил какво — че читателите ни са мрачни и маргинални злодеи, дето ги дават по телевизията, разстреляли своите училищни другари или нарязали учителката с нож в 3D шутър стил. Не! Не и читателите на PC Mania. По кориците им ще ги познаете, пише в една книга. И макар че не може да се играе на мир, в реалния живот правете любов, а не война. Край на цитатите.

Петър Табов

EDITORIAL

或 衞

ЗАДАВА ЛИ СЕ ЗАЛЕЗЪТ НА СИНГЪЛПЛЕЯ?

Напоследък имам чувството, че гробокопачите на соловите игри се размножават с просто делене. Все повече хора започват да пророкуват, че бъдещето е единствено и само "онлайн" и всички геймстудия, които не се съобразяват с този факт, са предварително обречени. Това обаче започва да ми прилича на класическите предсказания от последните десетилетия, според които киното щяло да убие театъра, а телевизията — киното и все умозаключения в този дух. Както всички виждаме, и театърът, и киното, и телевизията все още съществуват, макар и претърпели сериозна еволюция.

Аналогична е ситуацията и с игрите — действително мрежовият гейминг е моден, касов, пристрастяващ и подкрепян от гигантите в индустрията. Това не значи, че сингълплеят автоматично ще отиде по дяволите. Поне за мен качествената солова игра е като някой любим филмов хит — можеш да го гледаш отново и отново, въпреки че ти е, да кажем, за десети път. Ето например винаги с удоволствие бих преиграл любимия Half-Life или първия Aliens vs. Predator, въпреки че и двете отдавна попадат в категорията "геймърски старци". Характерно за всички тези игри е, че са правени с хъс, а не по задължение. Когато човек си ги пусне, той автоматично се потапя в неповторимата им атмосфера и губи връзка с реалния свят, докато някой не му "дръпне кабела".

Проблемът със соловите игри е един и това е самата гейминдустрия. Колкото и да са пристрастяващи, колкото и да е страхотен сценарият им, продължителността на техния живот не може да се сравнява с мрежовите им събратя. Мултиплейър хитовете вече приличат почти изцяло на спортните състезания — важна е не толкова оригиналната идея, а способността да триумфираш над живия съперник и насладата, когато това се случи. Този факт прави мрежовите игри далеч по-масови и комерсиални. А, както знаем, всяка една индустрия следва "потока на парите" и в това няма нищо странно. Въпреки това обаче сънгълплеят продължава да живее напук на всякаква пазарна логика. Появата на хитови игри като GTA III, Mafia, No One Lives Forever 2 и Splinter Cell опровергават прогнозите за неговата предизвестена смърт.

Соловият гейминг обаче също е принуден да се променя, за да оцелява. Който не се съобразява с този факт, ще има проблеми. Ето например Unreal II — може би най-красивата игра до момента, се превърта за 2-3 дни не особено интензивен гейминг и предизвиква смесени чувства. Да, наистина, гледаш я и ченето ти увисва. Но нещо все пак ти липсва. Имаш усещането, че играеш нещо познато. Сякаш авторите ѝ са взели по парчета от излизали до момента хитове, слепили са ги в едно и са ги увили в луксозна "опаковка", наречена "Unreal-енджин от следващо поколение". Просто сюжетът върви някакси насила...

И така — очевидно сингълплеят е в криза. Но това не значи непременно, че идва краят. В такива случаи обичам да си спомням за древните китайци, които са изобразявали с един и същи йероглиф две на пръв поглед противоречащи си думи: "криза" и "възможности"...

Морган Кроу

OFF

Enemy Territory спрян!

Из мрежата се появиха изненадващи изявления на разработчиците на експанжъна за Wolfenstein, според които id Software и Activision са спрели разработката на сингъл-частта на Wolfenstein: Enemy Territory. Това решение е взето, след като авторите не са останали доволни от развоя на разработката. Те твърдят, че това се прави "в интерес на многобройните почитатели на играта".
Работата по мултиплейър режима на Enemy Territory ще продължи, но няма да бъде издаван официално. След няколко месеца той ще бъде пуснат за даунлоуд като безплатен експанжън към Return to Castle Wolfenstein.



ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
SWAT: Urban Justice	Sierra
Freelancer	Microsoft
IGI 2: Covert Strike	Codemasters
Master of Orion III	Infogrames
Praetorians	Eidos Interactive
Gothic II	JoWood
1503 A.D. - The New World	EA
AquaNox 2: Revelation	JoWood
1914: The Great War	JoWooD
Jurassic Park: Operation Genesis	Sierra
Heroes of Might and Magic IV:	
Winds of War	3DO
IL-2 Sturmovik:	
The Forgotten Battles	Ubi Soft
Clancy's Rainbow Six 3:	
Raven Shield	Ubi Soft

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

No more Sunstorm Interactive

Този месец и Sunstorm Interactive вече се пресели в историята на гейминдустрията. Фирмата беше създател на "култовата" серия Deer Hunter, нелошата Duke Nukem: Manhattan Project, няколко експанжъна за Dukem Nukem 3D и Blood. Правата над заглавията от каталога на Sunstorm ще придобие неизвестна засега фирма.

Knights of the Old Republic ще излезе през есента!

На официалния сайт на Lucas Arts, посветен на тъй дългоочакваната им ролева игра Star Wars: Knights of the Old Republic, се появи нова информация, свързана със сроковете за издаване. Става ясно, че ще видим PC версията чак през есента, а версията за Xbox (творение отново на Bioware) – още през пролетта. Това странно забавяне на PC версията за сега не е обяснено по никакъв начин. Вероятно става дума за поредния номер на Microsoft, който се опитва да наложи своята конзола с ексклузивни заглавия.

Започва подготовката за Световните кибер игри

На 20 и 21 февруари 2003 г. на остров Жежу в Южна Корея се проведе официална конференция за Световните кибер игри. Страната ни бе представена от стратегическия партньор на игрите за България – Headoff G.I. За повече информация посетете българския сайт на Световните кибер игри http://wcg.headoff.com.

BEHIND THE GAMES

Номинации и класации

Международната асоциация на гейм-разработчиците (IGDA – International Game Developer's Association) след дълги размишления избра игрите, които ще номинира за "Най-добра игра за изминалата година". Ето ги и тях:

* BATTLEFIELD 1942
  Digital Illusions
* GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
  Rockstar North
* METROID PRIME
  Retro Studios
* NEVERWINTER NIGHTS
  BioWare Corp.
* TOM CLANCY'S SPLINTER CELL
  Ubi Soft Montreal

Сделка между EA и Digital Illusions

Electronic Arts сключи партньорски договор с шведското студио Digital Illusions, в рамките на който EA ще издава игрите му. До момента геймгигантът разпространяваше само Battlefield 1942 и Battlefield 1942: The Road to Rome.

Westwood се сля с EA

От централата на EA бе разпространена информация, според която гейм-мастодонтът планува да обедини Westwood Studios и EA Pacific в една нова и по-голяма компания. От тази операция няма да бъдат инкасирани никакви финансови загуби и тя няма да се отрази на продуктите на тези фирми, твърдят от EA. Резултатът е, че петдесет работни места ще бъдат съкратени и по този начин една от легендите в гейм-индустрията ще спре да съществува като име.



Обявиха The Sims: Superstar

Electronic Arts обявиха, че сапунената PC серия The Sims през май ще се сдобие с ново продължение. То ще се казва The Sims: Superstar и в него Maxis дават възможност на пъпчивите тийнейджъри да направят своя сим суперзвезда. Човечетата ви ще могат да се превръщат в рок изпълнители, кино знаменитости или супер модели. А дали ще има и възможност за ghetto supers-ta'? :) В допълнението ще можем да видим изцяло нов геймплей и нови социални взаимодействия между симовете. В този експанжън за първи път ще наблюдавате любимците си по време на работа и ще бъдете до тях по време на "участията" им.

Очаква се add-on за Gothic II

След много спекулации по темата JoWooD изненадващо обявиха, че add-on за Gothic II все пак ще има. Засега няма повече информация по темата, но след месец-два сигурно ще са ясни повече подробности. Английската версия на Gothic II се чака всеки момент.

Heroes IV: Winds of War и след това

Въпреки че продължението е готово още от втората част на януари, като дата за излизане на очаквания втори експанжън за Heroes IV се спряга краят на февруари. На сайта Celestial Heavens обаче бяха пуснати скрийншотове и малко информация за новите същества в продължението (Frenzied Gnasher, Catapult и Megadragon). Към тях са включени и единиците от The Gathering Storm, тъй като в експанжъна и те ще могат да се наемат.
Стана ясно и че Winds of War ще бъде последната игра от поредицата, която ще използва енджина на Heroes IV. От 3DO съобщиха още, че за Heroes V е твърде рано да се говори – играта със сигурност няма да се появи поне още година.

Продължение на Jedi Knight II: Jedi Outcast

Activision обявиха, че ще има продължение Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast. Според информацията то трябва да види бял свят или в края на тази, или в началото на следващата година. Най-вероятно Raven Software вече усърдно работят над addon-а, но информация все още няма.



Heroes IV: Winds of War

Наследникът на Medal of Honor е Men of Valour

Този месец Vivendi Universal Games съобщиха, че геймстудиото 2015, които стоят зад култовия екшън Medal of Honor, вече работят над нова игра. Нейното име е Men of Valour: Vietnam и отразява под формата на 3D шутър събитията, случили се през войната във Виетнам. Този път играта ще ползва последния Unreal 2 енджин и вероятно ще е готова в началото на 2004 година.

Вероятно ще има Hitman 3

Из интернет се разпространиха слухове, че IO Interactive работят върху трета част на Hitman, а бюджетът, с който разполагат, е фрапиращата цифра 43,3 милиона долара. Както твърдят неназовани източници, играта трябва да се появи някъде през пролетта на 2004 година. Оказа се, че според слуховете Eidos са в процес на преговори с много студия в Холивуд за издаването на филм по серията игри Hitman. Известните издатели вече имат опит в тази област с филма Tomb Raider.


Men of Valour: Vietnam



Сражението при Монт Хиджал завърши и Изгарящия легион е сразен. Един по един, месеците отминават, но дните са все тъй неспокойни и мрачни. Защото нейде на север, скрита в недрата на древни ледове, дреме душата на старо и забравено зло, която търпеливо очаква мига на своето освобождение...



Земите на Азерот все още таят опасност. Защото злото продължава да живее. Войната срещу Архимонд изчерпи силите както на хора и орки, така и на могъщите и древни нощни елфи. Под ръководството на магьосницата Джейна оцелелите човеци се заселиха по източното крайбрежие на Пустеещите земи. Сега там се издига цитаделата Терамур – последното убежище на гордите хора и техните съюзници. От друга страна, изтощените орки, ръководени от своя смел вожд Трал, намериха уют под източните хълмове на Калимдор и нарекоха своята нация Дуромар. След битката с Изгарящия легион обвитите в булото на мистерията нощни елфи, предвождани от архидруида Фюриън и жрицата Тиранд, потънаха отново в горските сенки на Ясенов дол, за да изцерят земите си от покварата на демоните.

Но предателят Артас има други планове

Като нов крал на Лордерон (някога могъщо укрепление на човеците) и предводител на немъртвата напаст, той смята да посее земите на Азерот със смърт и печал. Обладан от видения за намиращия се на север Леден трон, той решава да го потърси и да отключи мистериозните сили, скрити в него. А там е затворена злата душа на лича Нер'зул, който някога е бил мъдър и уважаван шаман в ордата на орките. Но подлъган от Изгарящия легион с обещания за по-голяма сила, той сключва кървав договор с тях и обрича своя народ, превръщайки го в роб на демоничните създания. Прикован на обвития от лед трон Нер'зул очаква мига, в който ще може да излее омразата и отмъщението си върху познатия му свят. Но Артас не е единствената коварна душа, която дири древното зло. Илидан, непокорният елфически ловец на демони, също крои свои коварни планове... Черни дни настъпват. Много скоро из Азе-





REALTIME STRATEGY

издател	Blizzard / Vivendi Universal
сайт	http://www.blizzard.com/war3x/
излиза	юли 2003-та

рот отново ще започнат да пъплят слугите на злото.

Това накратко е завръзката на събитията, които ще се разиграят в WarCraft III: The Frozen Throne. Експанжънът бе обявен официално преди малко повече от месец, но въпреки това информацията за него е в промишлени количества. Той ще добави по един нов герой за всяка раса, допълнителни единици, неутрални сгради, още терени и предмети, уникални за всяка раса, магазини и прочее. Точният брой на мисиите в новата кампания на The Frozen Throne все още не е определен. Сигурно е обаче, че играта ще започне с нощните елфи, впоследствие ще продължи с хората и накрая ще завърши с немъртвите. Орките пък ще бъдат обособени в специална и самостоятелна кампания с отделна история.

Последните оцелели хора

За момента най-много информация се изля за расата на човеците. Към редиците на тяхната армия ще се присъедини героят Blood Mage – елфическо създание, обхванато от омраза и гняв, предизвикани от безмилостното клане на неговия народ – върховните елфи. Той ще е направен така, че да допълни уменията на белобрадия архимагьосник. Притежава 18 сила, 15 способност и 18 интелигентност. Едно от уменията му се нарича Flame Strike. То, за разлика от близърда, не може да бъде прекъсвано и нанася няколко стотици точки демидж на всички единици в неговия обхват. Най-голямо поражение търпят тези, които се намират в центъра на действието ѝ.

Друго негово умение се нарича Banish. То ви позволява да превърнете в призрак собствен или вражески юнит като по този начин съответно или го защитавате, или го обезвреждате от битка за кратък период от време. Все още няма официална информация за третото умение на кървавия магьосник – Mana Flare. Малко се знае и за неговата последна, ultimate магия, но има мълва, че чрез нея ще превръщате собствена единица в демон.

Освен допълнителни герои, всяка раса ще получи и по две нови единици, които би трябвало да увеличат допълнително нейните сили и способности. Така например хората ще се сдобият с летящия Dragon Hawk – елфа, когото срещнахме в една от мисиите на кампанията с немъртвите. Смята се, че неговото умение (Fog) ще спира всички range атаки за кратък период от време. Втората нова единица – Spell Breaker, е кървав елф, крадец на магии. Той неутрализира положителните заклинания, направени на вражеските единици, и ги пренася на вашите собствени. Освен това е имунизиран и към всякакъв вид магии.

Земята на орките

Новият герой на зелените гадини – Shadow Hunter, се очертава да бъде истинско бижу. Има 15 сила, 23 способност и 14 интелигентност. Ще може да изстрелва лекуваща вълна (Healing Wave), която отскача от единица на единица (нещо подобно на chain lightning). Ще умее да превръща вражеските юнити в дребни твари (Hex) – овце, жаби, прасета и т.н. и ще поставя капан (Serpent Ward), който обстрелва неприятеля. А последната му магия е просто невероятна – тя прави всички единици около него безсмъртни за кратък период от време, докато заклинанието не бъде прекъснато или ловецът на сенки не бъде убит.

Ордата на орките ще бъде допълнена и от една нова летяща единица – нещо, от което зелената раса изпитваше силен недостиг. Тя се нарича Troll Batrider



и за момента единствената информация, която се знае, е, че нанася малки щети, но има две специални умения, за които все още няма подробности.

Потайните нощни елфи

Техният допълнителен герой е от женски пол и се нарича Warden. Тази нощна девойка има малко на брой жизнени точки и броня, но за сметка на това – адски силна атака. Може да се телепортира (Blink) на малки разстояния и да изстрелва остри ножове във всички посоки (Fan of Knives). Третото ѝ умение все още е обвито в мистерия. Предполага се, че ще е пасивно и по някакъв начин ще компенсира малкото ѝ жизнени точки.

Новата единица за нощните елфи е планинският гигант (Mountain Giant). Както си личи от скрийншотовете, това е огромен юнит с две специални умения. Смята се, че първото ще принуждава врага да атакува гиганта (който има 1750 жизнени точки) и по този начин да отклонява нападението от по-слабите ви единици. За второто няма информация, но по всичко личи, че ще е пасивно.

Кралството на немъртвите

Най-малко информация е изтекла за немъртвата напаст. Това, което се знае, е, че нейният допълнителен герой ще се нарича Crypt Lord. Това са древни и зли зверове, някогашни владетели на подземното царството на паяците. Сега служат на краля лич и са надарени от него с огромна сила и безсмъртие. Crypt Lord ще може да привиква по чифт паякообразни гадини (Carrion Scarabs), а с останалите си две обикновени умения ще нанася демидж на вражеските единици по един или друг начин. За неговата ultimate магия обаче няма никаква информация.

Две от единиците на немъртвите ще са допълнително облагодетелствани с по едно ново умение. Освен обикновени некромансерите ще вдигат и скелети-магьосници. Crypt Fiend-ите пък ще могат да се заравят под земята, бидейки по този начин невидими за всички останали земни твари.

Други нововъведения

Сред по-любопитните новости в експанжъна се нареждат т.нар. неутрални герои (смята се, че един от тях ще се нарича Dark Ranger). Те ще могат да се наемат от всеки играч и ще са надарени със собствени уникални умения. Освен това всяка раса ще може да строи и по един магазин, който ще продава специални и специфични предмети единствено на нейните собствени или съюзнически герои. Носят се слухове, че за орките това ще са лекуващи средства, а за нощните елфи – камъни, които превръщат деня в нощ.

Видно е, че и този път Blizzard няма да ни подведат. WarCraft III: The Frozen Throne се очертава като безспорен хит и несъмнено ще се превърне в експанжън на годината. Ако всичко върви по план, той ще види бял свят през месец юли.

Владимир Тодоров





Тъй рече Blizzard

В последния момент излезе и официална информация от авторите на WarCraft III: The Frozen Throne:

Нощни елфи

- Третото умение на героя Warden не е пасивно и се нарича Shadow Strike – смъртоносна атака, която нанася огромен демидж. Впоследствие продължава да взима кръв от жертвата на малки порции.
- Ultimate spell на Warden се нарича Spirit of Vengeance. То комбинира душите на умрелите нощни елфи в едно цяло – изключително силен и устойчив Дух на отмъщението, който започва да атакува врага.
- Второто умение на планинския гигант: въоръжава се с най-близкото дърво и започва да нанася по-големи щети на сгради
- Faerie Dragon – втората нова единица на нощните елфи. Тя е имунизирана към магии и има две умения: Phase Shift – драконът става безплътен и по този начин защитен от физически атаки и Mana Flare (бивша собственост на Blood Mage)
- наранява всички магьосници (и герои) в своя обхват.
- магазин на нощните елфи ще се нарича Den of Wonders

Хора

- Ultimate spell на Blood Mage е Mark of Fire – превръща произволна приятелска единица във Феникс за три минути. Когато времето изтече, трансформираната единица умира.
- Магията на Dragon Hawk блокира единствено защитните кули на врага.
- Магазинът на хората ще се нарича Arcane Vault. Засега е ясно, че ще продава Ivory Tower – моментално издига защитна кула без помощта на селянин, както и механични овце, прасета и т.н. (в зависимост от терена), които ще може да управлявате собственоръчно (идеалните скаути).

Орки

- Тяхната кампания ще съдържа повече RPG елементи.
- Втората нова единица се нарича Spirit Walker – бял свещен таурън.
- Специалните умения на Troll Batrider са: Unstable Concoction – летящият трол се превръща във въздушен сапьор, който може да се самодетонира (работи единствено срещу други въздушни единици); Liquid Fire – превръща атаката му в огнена (ефективна срещу сгради – веднъж подпалени, те не могат да се поправят преди огънят да изгасне от само себе си).
- Магазинът на орките ще се нарича Voodoo Lounge. Един от предметите в него е Tiny Great Hall – моментално издига главна база без помощта на пеон.

Немъртви

- Ultimate spell на Crypt Lord се казва Locust Swarm – веднъж активирано, рояк скакалци излитат и нападат врага, възстановявайки същевременно кръвта на своя господар.
- Новите им единици са вариации на една. Obsidian Statue – механичен юнит с аура, регенерираща кръв и мана. След ъпгрейд се трансформира в черен сфинкс.
- Магазинът на немъртвите ще се нарича Tomb of Relics. Един от предметите в него ще изсушава част от земята, правейки я по този начин годна за строене на сгради.

Неутрални

- Някои от новите неутрални сгради са: пивница – място, откъдето ще наемаме неутралните герои; гоблинска корабостроителница – продава единствено морски транспортни средства.
- Неутралните герои ще са общо пет. Те ще имат само по три умения. Ето и трима от героите: Dark Ranger (може да поема контрол над която и да е единица без герои, да обезврежда магьосници и т.н.), Panderan Brewmaster и Naga Sea Witch.
- Всеки един от трите допълнителни терена ще бъде придружен от осем нови неутрални единици и техни разновидности.

Други:

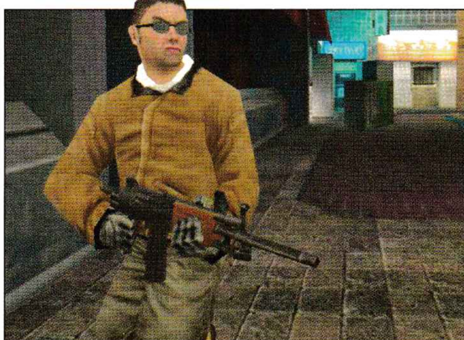
- Може да даваме заповеди за строене на повече от една сграда
- Ще има две чисто нови анимации – интро и аутро.

Counter-Strike Condition Zero

Помисляли ли сте някога към колко много неща човек е склонен да се пристрасти? На първо място идват наркотиците, а след това се нареждат алкохолът, цигарите, хубавите жени, музиката, компютърните игри и т.н. Но все пак не мислите ли, че едно от найстрашните неща, към които може да стане зависим обикновеният геймър, е Counter-Strike? Веднъж попаднали в плен на тази игра, трудно можете да се освободите. Помислете само колко много хора по света джиткат на нея. Събуждат се сутрин и търсят калашника под възглавницата, защото отново са сънували снощните C-S двубои. Дирят пари за поредната нощна мрежа и прекарват безброй часове, мухлясвайки пред монитора на кварталния геймклуб. Отиват на кафе със своите приятели и вместо да си отдъхнат, отдавайки се на социални контакти, въодушевено обсъждат нови стратегии, с които да противодействат на някой непобедим за момента клан, мачкащ наред всеки, изпречил се на пътя му. Но едва ли има нужда от повече обяснения, защото вие отлично знаете за какво точно говоря .:)

TACTICAL FIRST PERSON SHOOTER	
издател	Ritual Entertainment / Valve Software / Sierra
сайт	http://www.cs-conditionzero.com
излиза	пролетта на 2003-ма

Феноменът Counter-Strike започна своята инвазия през не чак толкова далечната 1999-та. Съмнявам се, че някой някога е предричал, че той ще има такъв огромен успех. Но този шутър определено промени облика на мултиплейър игрите въобще. Миналата година се носеха слухове, че така очакваното му продължение ще се пръкне през третото четirimесечие на 2002-ра. Това обаче не стана и милионите C-S фенове все още чакат с нетърпение появата на Counter-Strike: Condition Zero.



И така, в началото на декември Дъг Ломбарди от Valve неочаквано и съвсем официално заяви, че Gearbox Software няма да имат повече ангажименти към Counter-Strike: Condition Zero. На тяхно място ще застане екипът на Ritual Entertainment, работил над игри като Heavy Metal: FAKK 2 и Sin. Причината за тази рокада не е толкова важна. По-интересно е да разберем до какъв прогрес са стигнали новите разработчици. А според последните сведения играта доближава финалната фаза и сравнително скоро ще бъде завършена. И така, нека надникнем в кухнята на Ritual и видим какво точно ни готвят.





Condition Zero ще представлява нещо като самостоятелен вариант на оригиналния Counter-Strike. Неговата цел ще е да добави към маниашкия мултиплейър (който естествено ще бъде доразвит), не помалко интересен и увлекателен режим на солова игра – нещо, което вероятно повечето фенове на C-S са очаквали с нетърпение. Кампанията на Condition Zero ще се състои от двайсетина сингълплейър мисии (всяка от които ще съдържа по три-четири нива), които няма да са взаимно свързани от някакъв общ сюжет. Напротив, отделните сценарии ще имат собствена история, а вие ще бъдете част от екип, занимаващ се с контратерористични операции. Ще получавате инструкции за задълженията си от своя командир или директно от щабквартирата и ще взимате участие в акции, чието действие ще се развива из различни части на земно кълбо.

Какво ново?

За да разширят геймплея и за да подпомогнат развитието на историите, Ritual са добавили дузина нови предмети специално за сингълплейър режима на Conditional Zero. Някои от тях са: горелка, която ще използвате, за да минавате през заключени метални врати, фиброоптична камера, позволяваща ви да надничате зад ъглите и под вратите на подозрителни помещения, контролирани чрез радиопредавател бомби и т.н. Оръжията също са претърпели известни промени, а финалният им списък продължава да се обсъжда. В момента се носят слухове, че "коктейлите" Молотов и гранатите с газ няма да бъдат на разположение както в сингъл, така и в мултиплейър. Но дали е така, ще стане ясно през следващите 2-3 месеца. Това, което се знае със сигурност, е, че Ritual ще добавят приблизително десет нови пуцала.

Condition Zero ще използва изкуствения интелект на Half-Life, който, естествено, ще бъде силно модифициран, специално пригоден към геймплея на Counter-Strike и съобразен с днешните стандарти. Друга негова нова черта е напълно префасонираният интерфейс.

Що се отнася до графиката, Ritual ще се опитат да подобрят поостарелия вече енджин на Half-Life колкото се може повече и същевременно да запазят ниските системни изисквания – един от основните фактори, които направиха оригиналния Counter-Strike толкова популярен. Така например моделите на героите ще бъдат съставени от два и половина пъти повече полигони, а движението на устните ще е напълно синхронизирано с речта. Ritual ще добавят и множество допълнителни движения. Ще виждате как простреляни типове се търкалят надолу по стълби, а други скачат през прозореца и едновременно с това посягат към оръжието си. Трети пък ще нарамват ранените си другари и ще ги изнасят на безопасно място.

Ще можем да наблюдаваме забележителни светлинни ефекти и експлозии, придружени от обемен пушек, екшън-сцени, които могат да се сравнят и с най-касовата Холивудска кинопродукция, климатични условия като дъжд и сняг и прочее. Ще присъства и възможност за деформиране на околната среда. Дори някои части на сградите ще се свличат при по-мощни обстрели. Въпреки всички тези радости за окото Condition Zero няма да изисква кой знае каква машина, за да върви гладко и безпроблемно, което определено е един голям плюс за всички нас.

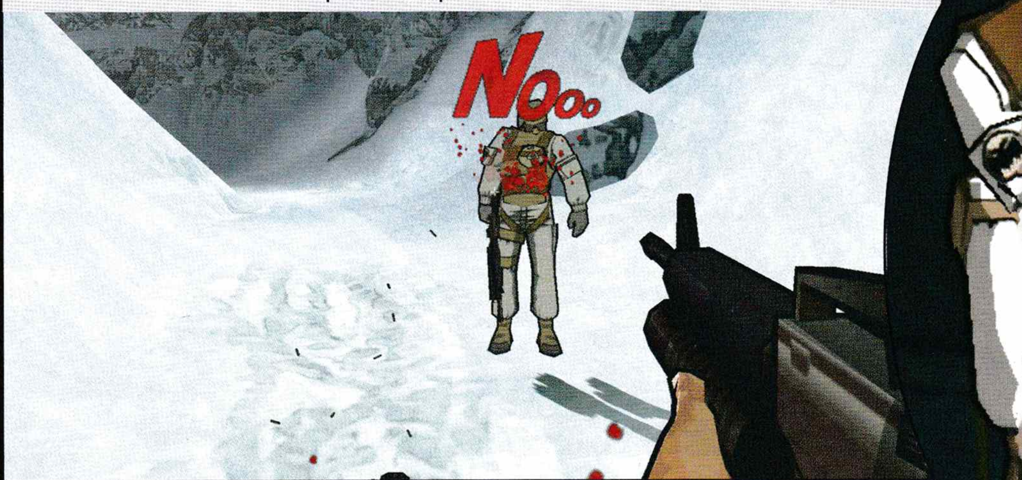
Още малко...

За момента играта е достигнала алфа статус и Ritual Entertainment смятат, че тя ще стане златна някъде през месец май тази година. Дотогава можем да прекараме още десетки безсънни дни и нощи с добрия стар Counter-Strike. Да се надяваме, че Condition Zero ще доразвие успешно геймплея на своя маниашки предшественик и че ще бъде едно ниво над всички игри от този жанр.

Асен Георгиев

XIII

XIII е уникален френски 3D шутър с необикновена история и оригинална визия



Четете ли комикси? Ако никога през живота си не сте докосвали подобно чудо и поне за миг не сте разлиствали оригиналните им и изпъстрени с илюстрации страници, то със сигурност сте гледали техни широкоекранни и анимационни версии. Достатъчно е само да спомена ушатия Батман, Човека паяк, мързеливия и егоистичен котак Гарфийлд, Астерикс и Обеликс или X-men и ще разберете какво имам предвид. Част от тези герои страдат от някаква особена и неизлечима мания за спасяване на света. Целта на други е просто да ни размазват от смях. Обзалагам се обаче, че не сте чували и дума за иначе популярния във Франция и Белгия комикс XIII. Доскоро и аз не бях. Не се терзай, народе, заради този пропуск – скоро всички ние ще успеем да навлезем в неговия шпионски и изпълнен с конспирации свят чрез едноименния и уникален триизмерен шутър на Ubi Soft.

Пълна амнезия

Играта XIII ще покрива историята от първите пет книжки на комикса. Нейният главен герой е мистериозен тип, който един ден е изхвърлен от океанските вълни на непознат плаж. Свестявайки се, той осъзнава, че страда от пълна загуба на паметта и няма ни най-малка представа за това кой е и какво прави на това място. Единствената диря, която би могла да го доведе до разрешение на проблема с неговата самоличност, е римското число 'тринадесет', татуирано на рамото му и ключ от депозитен сейф за банка в Ню Йорк. Всъщност, ако сте гледали "Самоличността на Борн", вероятно бързо ще схванете завръзката.

Така ще започне и нашето приключение, което малко по малко ще ни въвлече в огромен и опасен заговор. Всички по-основни персонажи от комикса ще присъстват и в играта на Ubi – майор Джоунс, която е телохранителката на главния герой, бившият военен генерал Карингтън и съмнителният съветник по изпълнение на мисиите и шеф на антитерористичния отдел на ФБР Амос. Естествено и Мангустата – най-смъртоносният и заклет враг на "Тринадесет", също ще вземе дейно участие в XIII.

С течение на играта ще откривате все по-нова информация за това кой всъщност сте вие. Ще осъзнаете, че сте изкусно обучен таен агент, замесен в заговор срещу правителството на Съединените щати. Става дума за убийството на фикционалния американския президент Уилям Шеридан, чийто външен вид е моделиран по образа на самия Дж. Ф. Кенеди. А до каква степен сте участвали в конспирацията, вие сами ще трябва да разберете.

Смесица от екшън и stealth

XIII ще представлява триизмерен шутър от първо лице, наситен с много екшън и спиращи дъха ефектни сцени като "гмуркане" във въздуха, каране на ски и др. Това обаче няма да е основна част от геймплея на играта. В много мисии незабелязаното промъкване и безшумното елиминиране на врага ще бъде от ключово значение. "Тринадесет" ще разполага с богат стандартен набор от оръжия – барета, магнум, M16, базука, снайпер, узи и

Комиксът XIII

XIII е популярен белгийски ъндърграунд комикс, който води началото си още от далечната 1984 година. Негов автор е Жан ван Хам, един от създателите на "Ларго Уинч" - друг комикс, познат у нас предимно от сериала "Ларго" (завъртял се по една от родните телевизии). Илюстрациите пък са дело на художника Уилям Ванс. До момента са излезли приблизително петнадесет книжки, които разказват за приключенията на мистериозния герой Тринадесет. Това е бивш таен агент, който страда от пълна загуба на паметта и постоянно се опитва да възвърне спомените от миналото си. Сред книжките са нареждат "Денят на черното слънце", "Където индианците отиват", "Всички сълзи на Ада" и др.



STEALTH FPS

издател	Ubi Soft
сайт	www.ubi.com
излиза	Третата четвърт на 2003-та



т.н. Освен тях обаче ще има достъп и до няколко доста необикновени нападателни средства като харпун, метателни ножове и арбалет, с чиято помощ ще може да унищожава неприятеля си бързо, мирно и тихо. На всичкото отгоре "Тринадесет" ще преобразява в смъртоносни оръжия и на пръв поглед съвсем обикновени предмети от нашето ежедневие. След стандартния арсенал пожарогасителите, столовете и счупените бутилки ще се превръщат във вашия втори най-добър приятел. Подобно на Jedi Knight 2 ще може да взимате заложници и ще използвате нещастното им тяло като жив щит. Жестоко хрумване – и в двата смисъла на думата.

Необикновена графика

XIII се захранва с Unreal енджин последно поколение. Играта е и първият триизмерен шутър, който ще се възползва от технологията cel-shaded. Чрез нея Ubi Soft ще успеят да пресъздадат атмосферата от оригиналните книжни комикси, посветени на героя Тринадесет. Просто вижте скрийншотовете и ще разберете какво имам предвид. За да подсилят това усещане, разработчиците ще добавят и специални звукоподражателни думи. Например, когато някой върви, ще виждаме зад гърба му да се носят надписите "Тар, Тар, Тар..." ("Троп, Троп, Троп") и в зависимост от близостта и силата на звука, буквите ще стават по-големи или по-малки. След мощни взривове пък ще забелязваме гигантското "Ваооом". А когато застреляте някого, над главата му в предсмъртна агония ще се понесе едно болезнено "Nооооооооо". Ще се почувстваме така, сякаш сте попаднали между страниците на истински необикновен оживял комикс.

Освен оригинална и увлекателна солова кампания, която ще се състои от 35 мисии, (разпределени в 13 глави), XIII ще предложи и не по-малко интересен режим на мултиплейър. Освен стандартните Deathmatch и Capture The Flag се откроява трети нов стил, наречен Cover Me. В него играч, въоръжен със снайпер, седи на висока платформа и прикрива гърба на своя съотборник, чиято задача е да стигне пръв до крайната цел.



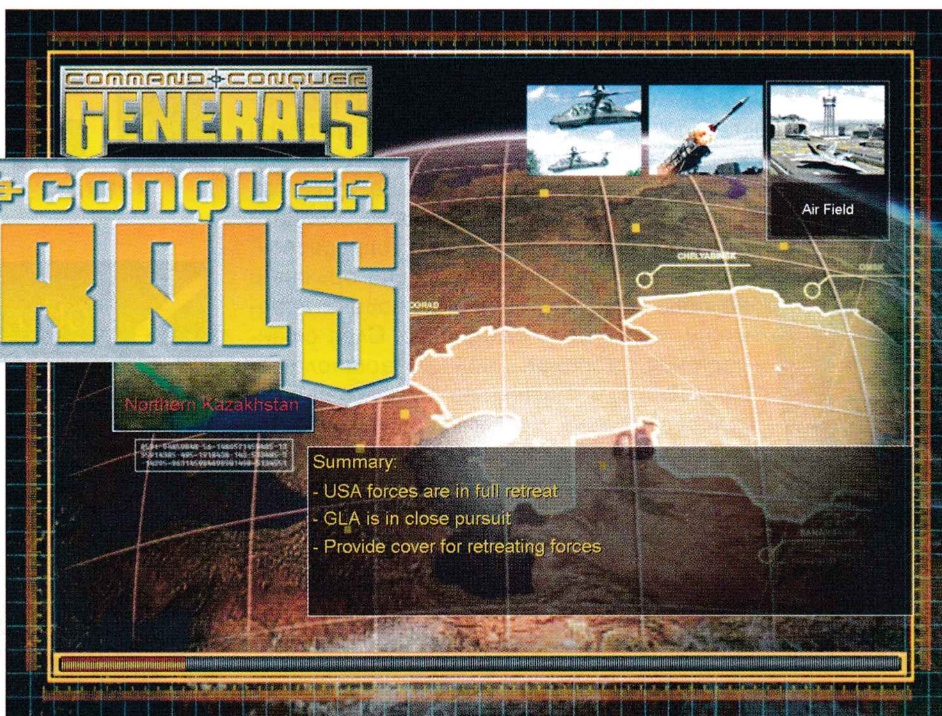
Кога?

Първоначално XIII трябваше да излезе през март 2003 г. Впоследствие обаче Ubi Soft прецениха, че имат нужда от допълнително време, за да въведат нови елементи в геймплея и да интегрират допълнителни специфични неща за всяка една платформа, за която играта ще бъде издадена. Сега техният триизмерен шутър се очаква през третото четиримесечие на годината – тоест някъде през септември. Няма съмнение, че крайният резултат от усилията на Ubi ще бъде крайно любопитен, оригинален и ефектен. Още повече разработването на XIII протича под зоркия поглед на автора на едноименния комикс. Така че нека затаим дъх и изчакаме до края на есента, когато ще имаме възможност да вземем участие в едно истинско и незабравимо комикс-приключение.

Владимир Тодоров

Войната вече е започнала

Command & Conquer Generals



Този увод ще е малко по-различен. В него няма да говоря за предисторията на C&C поредицата, малко или много известна на повечето от вас. Няма да говоря за това как през 1996 година RTS феновете се бяха разцепили на два лагера – поддържащи WarCraft II и първата игра от серията на двете С-та. Нито за това как сега се очертава да се случи същото. Просто ще спомена, че най-малкото е странно съвпадение C&C: Generals да излиза в навечерието на войната срещу Ирак (според някои бъдещата Трета световна, но нека бъдем реалисти, конфликтът едва ли ще се разрасне толкова. Не и след атентатите в Москва). Съвпадение е и че почти всички военни технологии, използвани в нея, са реално съществуващи. Съвпадение е, че в нея терористите използват 3D Antrax, за да избиват 3D цивилни, а американците си бомбардират де що падне и ако случайно нацелят училище, от тонколоните се чува "Ooops". Съвпадение е, че първата мисия от щатската кампания е превземането на Багдад...

С други думи, за мен е чест да ви представя едно от най-добрите RTS-та, излизало някога. То не се занимава с епични битки между демони и елфи, нито със сражения между гадни извънземни и още по-гадни себеподобни. Става дума за конфликт, който се развива сега. Конфликт, в който можем да участваме.

В името на Родината

Първата кампания ще ви постави на мястото на генерал от великата китайска народна армия. В продължение на 7 мисии (в играта има 3 кампании с по 7 мисии всяка) ще трябва да изгребете талибанската сволоч, налазила родината ви, и да се запознаете с най-мощната фракция в играта (лично мое мнение). Основата на базата ви се гради от dozer builder-и. С тяхна помощ ще изграждате електроцентралите (имащи опцията да се претоварват и да изработват двойно повече енергия за сметка на здравето си), основните сгради и защитените картечни Gatling установки, бункери и пропагандни кули. Също така всяка сграда може да бъде обградена с противотанкови мини, които остават дори и сградата да е унищожена – с тях победата на противника може да се превърне от пълна в Пирова.

За разлика от другите две фракции китайците разчитат на огромния си брой и гъвкавата си технология. Най-леките танкове – Battlemaster-ите, както и пехотата (най-слабата в играта, но за сметка на това на цената на един солджър получаваме два), получават бонус към щетите и скоростта си на стрелба, когато са в голямо количество. Dragon танковете са екипирани с мощни напалмови горелки и с тях могат да създават огнени стени – с други думи запушвате всеки вход на базата с пламтяща преграда и забравяте за ръшове от пехотинци.

Основна част от военната сила на китайците е Gatling технологията. Когато въпросното оръжие се завърта, то постепенно ускорява оборотите си и увеличава щетите, които нанася, до три пъти (също както в Yuri's Revenge). Със специален ъпгрейд можете да вдигнете с още 25% щетите от кулите, Gatling танковете и Gatling установките на Overlord-ите. Те са перфектното оръжие срещу пехота и авиация, но срещу бронетехника не са особено ефективни.

Стигнахме и до черешката в китайския арсенал. Overlord-ът е найбруталният танк в цялата игра. Освен двата ъпгрейда, които можете да му направите (за скорост и за огнева мощ), това чудовище идва с две големи оръдия, раздробяващи всяка по-лека единица с един залп. Има възможност да му се надстрои пропагандна кула, гатлинг установка или бункер. Първата автоматично лекува всички единици в обсега си и вдига скоростта им на стрелба. Втората се явява нещо като безплатен и подвижен Gatling Tower (и премахва слабостта на танковете срещу пехота), а в бункера можете да поберете до 5 войници. По време на мултиплейър бета тестовете се оказа, че шест такива танка с по два ъпгрейда всеки означават пълен погром за врага, озоват ли се близо до неговата база.

Героят на китайците е Черния Лотус – мацка-хакер, която може да превзема всяка една вражеска сграда от доволно голямо разстояние, да прекъсва захранването на машините и да краде пари от "рафинериите" им. Обикновеният хакер пък е китайска дефанзивна единица. Най-ценното му умение е способността да хаква мрежата, за да краде малки суми доларчета оттам. С течение на времето и качвайки опит, сумата се увеличава от 5 на 8, а накрая – на 10 долара за секунда. На пръв поглед това е малко, но с 20 такива момци, забутани някъде в дъното на базата си, ще можете да си подсигурите

REALTIME STRATEGY

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	EA Games / EA Pacific
сайт	http://www.generals.ea.com
хардуер	Pentium 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB Video
софтуер	Windows All, DirectX 8.1



2 CD





доста солидна материална подкрепа.

Авиацията на китайците се състои само от един тип изтребители МиГ, атакуващи с ракети. Както и при танковете – колкото са повече, толкова по-силно е нападението им. Китайците имат и още две артилерийски единици – едната изстрелва глави с обеднен уран, а другата – топки напалм. Но някак те бледнеят пред грубата сила на Overlord-а, който разкъсва всичко по пътя си. Така и не стигнах до тяхната употреба.

В името на Аллах

Талибаните, в случая замаскирани като Global Liberation Army (GLA), са втората фракция в играта. Интересно е, че ако ирландската IRA са борци за свобода, които използват терористични актове, за да постигнат част от целите си, то талибаните и GLA са терористи, които действат под предлог, че водят война за освобождение от световните диктатори (Русия и Америка). Това е и най-"трудната" за игра фракция в конфликта. На първо място военните им единици са адски слаби, но за сметка на това бързи. Уникалността им би трябвало да компенсира слабостите. За целта обаче ще се нуждаете от доста микромениджмънт по време на игра.

Талибаните за разлика от китайците и американците не използват енергия – тяхната основна сила са скрапът и човешкият гняв. Не разполагат с "харвестъри" или "строители", а с работници – те строят всички сгради и събират ресурси.

Защитата на базата ви се гради с помощта на Stinger sites – камуфлирано укрепление с три ракетчика в него. То е перфектно срещу авиация и бойни машини. Втората дефанзивна структура е подземният тунел. Благодарение на него е възможно да прекарате пехотата си до която и да е точка на картата, стига там да има втора подобна структура. Не на последно място са невидимите варели с експлозив – единственият начин да се спре ръш с Overlord-и.

Стандартните за всяка фракция казарми и бойна фабрика присъстват и тук. Липсва летище и ВВС, което е доста силен ущърб, но за сметка на това половината от единиците разполагат с противовъздушна защита.

Техникът е основната ви бойна единица. Камионетката с лека картечница върху каросерията е перфектна срещу пехота. Минавайки през останките на разрушени вражи машини, тя получава "танкова" и "ракетна" атака, а накрая сменя статуса си на елитна. Трупането на опит при единиците е обозначено с нашивки над тях. При първото си повишение те вдигат скоростта си. Втората нашивка им позволява да се поправят докато не се движат, а третата вдига бойната им мощ и здравето.

Танковете "Скорпион" и "Мародер", с които GLA разполага, са доста слаби и губят понякога дори при числено превъзходство. Но с няколко ъпгрейда ("Скорпион"-ът получава ракета, а снарядите му са заредени с антракс) те стават единствените танкове, които си нямат проблеми с пехотата. Quad камионът пък е смазваща антипехотно-авиационна единица и е най-добрата по рода си в играта.

Но истинската сила на талибаните си остава тероризмът. За тази цел те имат две единици. На първо място това е терористът-камикадзе, който се засилва към всяка зададена цел и се самовзривява. А камионите-бомби, комбинирани с два

ъпгрейда за два пъти по-мощна експлозия и биохимичен взрив плюс с опцията да се маскират като произволна вража машина, стават истински трепач. Един е достатъчен да срине почти всяка сграда, а с три и малко по-майсторско управление можете да превърнете вражата армия в трески и тлеещи трупове.

Артилериите на GLA са две – SCUD Launcher-а и Rocket бъгито. Последното е драстично ощетено в сравнение с мултиплейър теста и е ефективно предимно срещу сгради и пехота. Героят на талибаните е снайперист. Най-общо казано това е фракцията, която най-много ме накефи.

Freedom Prevails

Две думи определят американците – танкове и авиация. Почти без дефанзивни структури, това е единствената фракция с три типа самолети, два хеликоптера и герой за масово унищожение на пехота и взривяване на сгради. Почти всяка машина може да има допълнителен drone, поправящ щетите, които са ѝ нанесени, или увеличаващ обсега ѝ на видимост. Имат две сгради, с които да разкриват картата и един невидим шпионин. В друга от постройките можете да изберете един от трите бонуса за всичките си единици и сгради – по-големи щети, обхват или броня. Благодарение на тях кампанията ми се видя най-лесна и определено лъхаше на американски патриотизъм. Пфуй! Все пак не мога да не се спра на Apachie-то. Брутална антитанкова и противопехотна единица, която лесно трупа опит. Ако бъде свалена и пилотът оцелее, може да подкара танк или друго превозно средство и да му прехвърли целия си събран опит.

Както и в WarCraft III, след всяка успешна битка ще трупате опит, който влияе на генералските ви способности и ви отваря път до нови ъпгрейди. Те са три типа. Първите са с моментално дефанзивно или офанзивно действие (поправка на всички единици в радиуса, кражба на пари от вражите supply центрове или всяка машина и пехотинци от даден тип се произвежда със статус ветеран). Следващите са свързани с нанасяне на масови поражения (артилерийска или самолетна бомбардировка). На последно място са способностите, даващи ви достъп до нови единици.

Освен втория тип бонуси, с които можете да взривявате стратегически цели, на помощ ви идват и супер оръжията. Всяка фракция си има по едно. Талибаните разчитат на SCUD Storm-а, изстрелващ шест вирусни ракети на огромен радиус. Китайците имат една ракета. Една, ама каква. Атомната експлозия помита всичко по пътя си, но на по-малък радиус. Particle Canon-ът на американците пък е единственият, който може да унищожи цяла сграда и да нанесе максимални щети на определена цел. Можете и да местите лъча и по този начин да се справяте и с големи струпвания от вражи танкове.

Като цяло играта е една стъпка напред към микромениджмънта на единиците. Е, важи и старото "100 танка на юруш, пък каквото оцелее", но е адски трудно изпълнимо.

На последно място – техническите данни. Играта е мега лакома за ресурси. Дадените изисквания са минималните и са ви нужни само да я подкарате. Но си струва – това е най-детайлната 3D в стратегия, която съм виждал. Междинните анимации са направени с енджина на играта, но тя не губи от това. Музиката е ненатрапваща се и подходяща за всяка от фракциите. Най-безумните и смешни реплики на юнитите са при талибаните.

На финала мога да добавя само едно нещо: още на втората мисия ще се убедите, че по време на война, независимо кой печели, винаги първо умират невинните.

Георги Панайотов



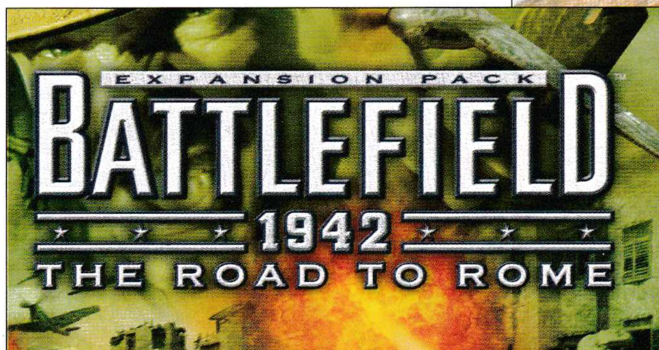





Counter Strike
matrix
LEAGUE
2003
WarCraft
Unreal Tournament

Експанжънът на Battlefield 1942 е точно това, от което имате нужда: нови карти, нови бойни единици и две нови армии!





Продължението на Battlefield, озаглавено Road to Rome, определено се появи точно навреме. Три-четири месеца след оригиналната игра всички фенове на поредицата вече бяха започнали да тръпнат в очакване на нещо ново. Ето, че то се появи и със сигурност ще осигури незабравими часове пред мониторите дори и на най-претенциозните геймъри.

Естествено, най-очакваното нещо в този експанжън бяха новите карти. Закъде е мултиплейър пуцалка без разнообразие от терени? Ето защо Digital Illusions са спретнали шест нови нива, които отразяват конфликтите от Втората световна, развили се на Западния фронт. Става въпрос за сраженията на територията на Италия и Сицилия. Оттам идва и името: "Пътя към Рим" (виж карето). Новите карти предлагат съвсем различен експириънс, най-малкото защото декорът е средиземноморски, с характерните италиански къщички (малко поразрушени де), типичната за региона растителност и др.

Digital Illusions CE са направили доста интересни промени в стила на игра. Става въпрос за особеностите на новите терени. Те всички са направени така, че влизат в ролята на третия играч – или ви помагат много, или ви пречат по ужасяващ начин. Флаговете сега са на такива места, че вече е въпрос на сериозна тактика как да охранявате дадена крепост или да атакувате определена фронтова линия. Системата "с оръжието напред" вече почти не върви и определено ще ви се наложи да помислите малко преди да се хвърлите напред.

За да имате по-голяма успеваемост, вече ще е почти задължителен истинският teamplay. В оригиналния Battlefield не един и два пъти съм бил свидетел на цели групи "аматьори", заради които пропада целият отбор. Те не само проваляха тима със "соловата" си игра, а дори помагаха и на противниците. Просто ключът за добра и плодотворна игра се крие в

отборните действия

Колко по-организирано би било бойното поле, ако бойният кораб осигуряваше адекватен прикриващ огън, а танковата бригада охраняваше чинно пехотата, оборудвана както с бойни единици, така и с медици и инженери. Ако авиацията не пускаше по три бомби накуп, а обхождаше противниковите бази и внимателно целеше вражите танкове... Но всичко това е в сферата на мечтите.

Мисълта ми беше, че просто в Road to Rome без добра тактическа отборна игра шансовете за победа стават доста по-малко. Теренът трябва да се изучи внимателно и всички да се възползват от неговите особености.

Картите в Road to Rome, както вече казах, са направени много реалистично. Operation Husky много напомня мисията в Нормандия, но плажната ивица е доста променена и опазването ѝ е по-сложно. Фронтовете са изтеглени много навътре в територията на Италия и охраната на брега става нелека задача. Monte Cassino и Monte Santa Croce са хълмисти терени, за които авторите уверяват, че са съвсем реалистични – аз мога да добавя, че са и много динамични и приятни за игра. В тази мисия немските войници ще трябва да пазят бомбардирания манастир "Монте Казино" от настъпващите френски армии. Картата е стръмна и трудна за удържане от страна на германците. Но с малко тактика всичко се получава. Salerno е нещо като класически King of the Hill. В нея американските и немските армии се мъчат да се доберат до ключовата база на билото на планината. В Operation Baytown британците напа-

WW2 SHOOTER

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Digital Illusions CE/EA
сайт	www.battlefield1942,com
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1

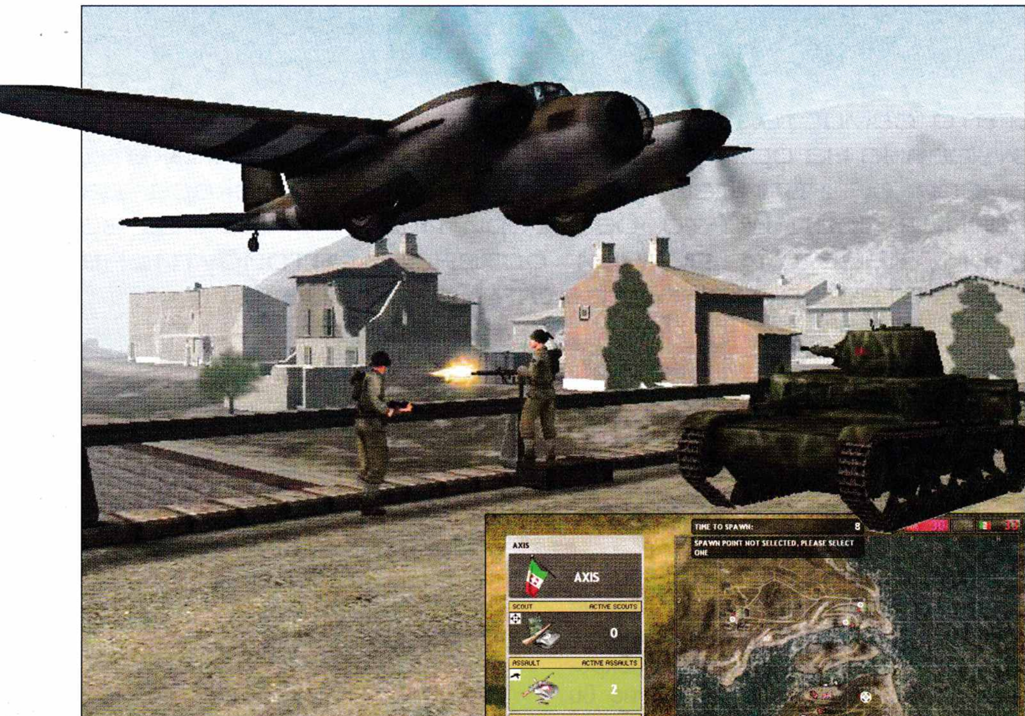
PC CD ROM
1 CD+Original Version

НОВОСТИТЕ НАКРАТКО

- 6 нови карти от конфликта в Италия и Сицилия
- 8 нови превозни средства, сред които немският бомбардировач BF-110 и британският Mosquito
- Две нови армии: френска и италианска
- Нови пехотински оръжия, сред които италианската Breda и британската Sten SMG



Енджинът Refractor 2 подобрява качеството на 3D рендерирането.



дат италианците по алпийски криволичещи пътечки, като двете армии първоначално са разделени от река. Anzio е подобна на Baytown мисия, при която ще ви се наложи да наблегнете повече на военновъздушните сили и да овладеете моста между американските и италианските войски.

По отношение на големината,

новите терени са доста по-клаустрофобични

Тук ще ви се налага да тичате най-много 2-3 минути, за да се доберете до бойното поле, за разлика от предишни терени, където можеше цяла игра да се разхождате и да не произведете и един изстрел.

В Battlefield има и две нови армии – френската и италианската. Моделите и на двете изглеждат съвсем различно от старите войници – френските бойци приличат малко на командоси – с килнати на една страна черни барети.

За радост на всички DICE са добавили в експанжъна и много нови бойни единици. Вече имаме на разположение нов немски, италиански и американски танк. Най-якият определено е американската машина M3. Редом със защитната позиция за картечар на покрива, масивното фронтално оръдие е перфектно за сваляне на самолети и бомбардировачи.

В Road to Rome пехотата също се е сдобила с много новости. Италианската карабина Breda и британският Sten – полуавтоматична пушка, снабдена с щик, която е перфектна за близки и средно отдалечени мишени.

Авторите са добавили и два нови бомбардировача – по един за двете враждуващи страни. Британският Mosquito е едноместен динамичен самолет, който има значителен запас от бомби, а немският BF-110 е двуместен, по-тромав, но има доста по-голяма разрушителна мощ. За съжаление Anzio е единствената карта, която демонстрира истински възможностите на авиацията.

Общо взето Road to Rome е перфектен експанжън. Новите превозни средства, новите армии, оръжия и шестте нови терена правят Battlefield 1942 още по-перфектната мрежова пуцалка.

Орлин Широв

ИСТОРИЧЕСКА СПРАВКА

Road To Rome или "Пътя към Рим" е реален исторически факт. Всъщност става дума за три събития. Първото е през 1922-ра, когато младият водач на фашисткага партия в Италия Бенито Мусолини нахлува в Рим, прави държавен преврат и сваля местното правителство, създавайки по този начин втората тоталитарна държава в света след СССР.

20 години по-късно, през зимата на 1942/43 година, по време на обсадата на Сталинград 220-хилядна италианска армия (наречена АРМИР) е разбита от руските сили. Това поражда силна вълна на недоволство сред населението и част от управляващата върхушка (Чано, Гранди и др.). Стига се до нов преврат и свалянето на Мусолини. На 23 септември същата година по Пътя към Рим маршируват немските легиони с цел да върнат Дучето на "престола му".

Battlefield: RtR е посветен на третия "Път". Малко преди самоубийството на фюрера (30.3.1945 г.) в Италия нахлуват руската пехота и авиация. За по-малко от седмица те принуждават италианското правителство да капитулира. С това се слага край на фашисткия диктаторски режим, а Мусолини е екзекутиран.

В ерата на мултиплея, когато самостоятелната част е само загрявка за патаклама с приятели, разучаване на оръжията и свикване с обстановката, е много трудно да се намери сингълплей игра, която да те накара да прекараш два-три дни залепен пред PC-то, без дори и да помислиш за Интернет, геймзала, модем, кабел и всички останали атрибути на мрежовите битки. Особено ако става дума за игра от първо лице.

Unreal II
THE AWAKENING



Преди 4 години, когато rock'n'roll-ът вече беше почти умрял, PC Mania беше все още младо списание и да се играе на компютър не беше занаят, се появи една игра, наречена Unreal. Тя, каквото и да си говорим, беше революционна. За първи път въведе комбинацията от First и Third Person изглед на героя. Имаше вграден редактор за нива и скинове на героите, наречен UnrealEd. Имаше лечебни цветя и семена за тях, имаше ботмач с компютърно управлявани противници с променливо ниво на интелект и реакция (нали помните колко гадно играеха с AI на максимум?). Имаше доста информация за четене (не, че не можеше да се играе и с пушката напред) и не на последно място – страхотно измислена и увлекателна история...

Въобще Unreal доста поразчупи стереотипите на First Person Shooter-ите. И то все за добро. От графична точка изненадите се сипеха като из ведро – гигантски открити пространства, които се минаваха на бегом за 15-20 минути, страхотно изглеждащи реки и водопади, планини, красива флора и фауна. В това обкръжение се разхождаха (докато не ви видят) гадини, които не бяха просто тичащи мишени, а истинско предизвикателство за играча. Те се криеха, премятаха настрани и правеха невъзможното, за да не се запознаят отблизо с вашия куршум. Едновременно с това стреляха доста точно и не умираха лесно.

Относно soundtrack-а ще спомена, че за WinAmp се появи plug-in, който позволяваше да се слушат аудио файловете без да се пуска играта. Е, разбира се, заглавието в първите си версии имаше трески за дялане – най-вече някои проблеми с тогавашните топмодели на VooDoo и Riva, бъгав саунд и тем подобни. В последната версия 226, всичко това бе коригирано. Като по-голям проблем се явяваха системните изисквания, достойни да те накарат да псуваш ка-

FIRST PERSON SHOOTER

графика	■■■■■■
звук	■■■■■■
геймплей	■■■■■■
общо	■■■■■■
издател	Legend Entertainnment/Infogrames/Atari
сайт	www.unreal2.com
хардуер	P III 733 MHz, 256 MB RAM, 3 GB HDD
софтуер	Win All, DirectX 8.1, NVidia drv. 41.xx

PC CD ROM 2 CD

ГЕРОИ

John Dalton
Пехотинец, разжалван за непокорност. Пратен в зачукано място. Борави перфектно с бойна техника, познава тактики и стратегии за водене на директни и подривни бойни действия. Иска да бъде реабилитиран в редиците на действащите солдати. Играете с него цялата игра.

Ne'Ban
Извънземен от расата Hex-Core. Назначен е за пилот на вашия кораб по програма за обмен на офицери. Необичайният му външен вид идва от произхода му – всички от неговата раса са високоинтелигентни, но са без определена форма. Скафандърът му придава външен вид, който дава повод за присмех. Не говори добре английски, понякога прави забавни грешки. Много добър пилот и страхотен навигатор. Освен всичко друго е принц и престолонаследник на собствената си планета в случай, че 14-те му по-възрастни "братя" се простят с трона.

Isaak
Корабен инженер, механик, техник и спец по военна техника. Той е бивш миньор и пиянде. Имал сблъсъци с властите в предишни периоди. В момента поддържа корабните системи изправни, модифицира и поправя екипировката и оръжията. Хитър и забавен събеседник.

Aida
Много красива и не по-малко интелигентна, бивш член на тайната организация Military Intelligence Operatives. Напуска армията след трагичен инцидент, довел до смърт на невинни. На Atlantis играе роля на офицер за свръзка. Дава съвети и идеи, провежда брифингите и борави с част от уредите. Изпитва неприязън към Isaaku, дори не иска да говори с него. Безценна героиня е, както казах вече, много секси.





то каруцар, тичайки с пари за ъпгейд към магазина за PC части. Но определено си заслужаваше...

Точно когато почти всеки беше превъртял по няколко пъти Unreal, и ето че Epic и Legeng Entertainment пак ни изненадаха – на бял свят се появи mission pack, наречен Return To Na Pali. Той започваше там, където свърши оригиналът. Предлагаше още 17 нови приключения на планетата на странните, четирирьки Налита. Минаването му задържа геймърите още доста време пред компютрите. После, благодарение на UnrealEd, се появиха хиляди нови нива, скинове и модификации.

След това излязоха Unreal Tournament и Unreal Tournament 2003. Те обаче наблегнаха на мрежовата игра и загубиха една сериозна маса геймъри, който са по-склонни да седнат пред личния си компютър, да се заредят с търпение и провизии и да се отдадат на изчерпателна и напоително игра в продължение на няколко дни. Време, в което GSM-ът и телефонът рядко се вдигат, вратата се отваря само за приятели и се правят всякакви подобни номера, свързани с по-рядкото отлепване от PC-то.

Unreal II – OUT NOW!

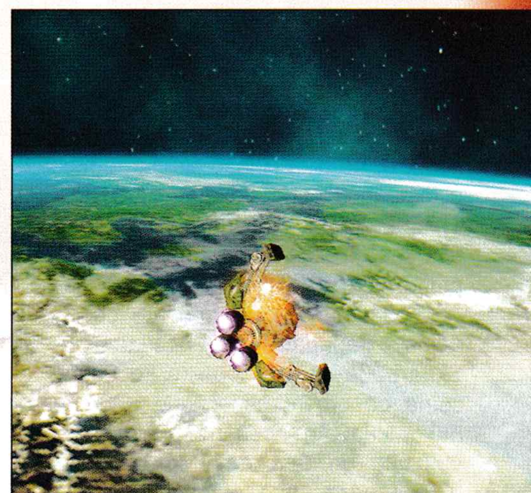
Тя е директно продължение на Unreal и Return To Na Pali. Няма почти нищо общо с UT и UT 2003, освен разпространителя, разработчика и факта, че действието ѝ се развива в същата вселена. Иначе става дума за абсолютно друга история и герои. Времето е "изтъркано" 300 години напред, а мястото е пределът на познатия на човека космос. Вие сте John Dalton – бивш морски пехотинец и командир в Terran Colonial Autority. Тази организация е еквивалентна на полицията, но в 24-ти век. Ваш работодател са базираните на планетата Земя Civil Government, които са вече доста позаслабнали като влияние за сметка на частните корпорации, които се вихрят на воля из далечния космос. Една от тях е и добре познатата ни Liandri Mining Corporation, която впоследствие става организатор на футуристични гладиаторски игри, познати като Unreal Tournament. :)

Но да се върнем в света на Unreal 2. След една обучаваща мисия ви изпращат да патрулирате в най-забутания край на вселената с кораба Atlantis. Заедно с вас са страхотно изглеждащата Aida (виждали сте я надвесена над едно командно табло, ако сте ходили на www.unreal2.com през месец-два), перфектният механик и техничар Isaak и странният пилот Ne'Ban. Всичко започва с прихванато тревожно съобщение от наблизо намираща се планета. То завършва толкова трагично, че на вас като пазител на реда и мира не ви остава нищо друго освен да се екипирате и с малкото ви корабче да се отправите на разузнавателна мисия.

Следва познатият за жанра номер – всичко се прецаква и вие, нарушавайки изричните указания на Aida, се хвърляте с главата напред в приключения. Казвам приключения, а не бой, защото играта не е чистокръвен FPS. Има елементи от Half-Life и от Star Wars: Jedi Knight 2. Но определено историята е доста по-интересна, отколкото изглежда в началото, и се заплита с напредването в играта. Освен това има и неочаквани поврати. Почти всяка мисия се развива на различна планета. За жалост не уп-









равлявате кораба, а само се возите. Световете, на които ще се подвизавате, са абсолютно различни и като визия, и като врагове, които я населяват, и като атмосфера.

Но за да не ви развалям удоволствието, няма да се спирам подробно на историята. Основата е, че има няколко артефакта, пръснати из космоса, за които се знае малко. Те са практически неразрушими, произходът им е неизвестен и се предполага, че са части на едно общо нещо. Разбира се, за тях знае не само земната цивилизация... Кой ще ги има, какво ще направи с тях и дали ще успее да ги събере, ще разберете, ако изиграете цялата игра. :) Но увлекателният и последователен геймплей, наситен с много екшън, съспенс, промъкване и стрелби със снайпер гарантират, че

Няма да скучаете, дори и за миг!

Едно от интересните неща, които непременно трябва да се отбележат, е, че има много мисии, свързани с охрана и съпровождане на NPC-та. Трябва да ги опазите живи, ако не искате да издъните своята задача. А това, уверявам ви, не е никак лесно.

Враговете, с които ще се срещнете, варират от познатите ни Skaarj-ове (вече са няколко вида, пазете се от по-големите и бронирани), минават през паяци-мутанти и стигат до вражески командоси от двата пола. Има, естествено, и босове, както и още много гадини, с които ще трябва да се преборите. AI-то им е на доста по-високо ниво от повечето игри в момента, така че пригответе се добре!

В играта има само един неприятен елемент, а именно, че няма мултиплейър. Нещо подобно на ботмач присъства само в тренировъчната мисия. Липсата на игра в мрежа е сериозен пропуск, който за жалост ще обрече Unreal 2 на бърза забрава месец, след като всичко живо изиграе соловата кампания на всички трудности.

Графиката определено е на много високо ниво. Ще може да се насладите на огромни открити пространства, планини и равнини, водопади, езера и блата, заледени планети. Не че не сме виждали вече такива неща, но тук всичко изглежда много по-бомбастично. Единственото заглавие, чиято визия е по-добра от Unreal 2, за момента е алфата на Doom 3.

Графичната машина на играта има нова специално разработена част, която е предназначена за визуализиране на частици (particles) – сняг, дъжд, прах, горещи газове от двигатели и подобни, както и отделна част за това как да се клатят тревата и листата на дърветата, модул за отраженията, пречупванията на светлината и за сенките. Друг факт, който говори красноречиво за качеството на Unreal II енджина, е, че той вече е продаден на няколко фирми. Знае се, че с него ще е направена третата част на Rainbow

ОРЪЖИЯ

Dispersion Pistol

- Основна стрелба: Слаба и не особено ефективна.
- Алтернативна стрелба: По-голяма доза енергия. Ако задържите по-дълго натиснат спусъка, енергията се акумулира, но когато достигне максимална компресия, оръжието стреля само.

Combat Assault Rifle

- Основна стрелба: Високоскоростно автоматично оръжие, познато ни като автомат.
- Alt-Fire: Едновременно изстрелва заряд от 5 уранови къса наедно, за жалост малко по-бавно. За сметка на това могат да отскачат от стените, да се разбиват и дават възможност за убийство от рикошет.

Grenade Launcher

- Основна стрелба: Изстрелва граната, която експлодира при допир. Ако задържите малко повече спусъка, зарядите гърмят с няколко секунди закъснение.
- Алтернативна стрелба: Избирате с кои амуниции да стреляте.

Shotgun

- Основна стрелба: Изстрелва един патрон.
- Алтернативна стрелба: Няколко куршума едновременно, но по-бавно и с по-къс обхват.

Flamethrower

- Основна стрелба: Пръска запален напалм.
- Алтернативна стрелба: Облива всичко с невъзпламенен напалм, който може да бъде запален с един изстрел от друго оръжие.

Magnum

- Основна стрелба: Единичен, много точен и мощен
- Алтернативна стрелба: Три патрона едновременно

Rocked Launcher

- Основна стрелба: Четири заряда едновременно.
- Алтернативна стрелба: Разделя четирите заряда и ги изстрелва по прихванатите цели.

Sniper Rifle

- Основна стрелба: Еднократен изстрел.
- Алтернативна стрелба: Вкарва в употреба оптиката. С колелцето на мишката управлявате степента на приближение.

Alien Weapons

- Има и няколко оръжия, които намирате, донасяте на Isaak и той приготвя. Едното беше странна пика, която стреля с някаква енергия и в двата си режима, а другото бяха летящи сфери, които обикалят около мишената, атакувайки я, или около вас, защитавайки ви. Не съм им обърнал много внимание. Може би съм загубил малко от геймплея.

СЪВЕТИ И ФАКТИ

- Музиката в играта е в стандартен Ogg Vorbis-формат. За да го чуете, може да ползвате произволен аудиоплейър (препоръчвам Apollo). Намират се, както винаги, в поддиректорията Sound.
- Ако досега не сте ползвали UnrealEd, опитайте. Особено ако имате опит с някоя 3D програма. Интерфейсът определено е по-опростен.
- Правете често Quick Save, но ползвайте и Save, за да не се окажете само с един и то прецакан, по-стар запис от началото на някое ниво, което е от три епизода. На мен ми се случи един път и не е много готино преживяване.
- Не започвайте да играете на трудност Easy, само за да се похвалите пред приятели, че сте превъртял първи играта. Ще загубите много повече, отколкото ще спечелите.
- Не ползвайте cheats – едно е да минеш мисията на бегом, неубиваем, въоръжен до зъби и минаващ през стени като Фантомас, а друго е да се промъкваш приклекнал, на 40 здраве и 80 shield, само с 2 патрона за снайпера, когато ти трябват поне 6...





Six: Ghost Recon. Музиката също е на очакваното доброто ниво и е абсолютно пригодена към визията. Това става ясно, ако човек си направи труда да пусне менюто credits – там в частта за звук и музика се мъдрят поне 15-на души!

Арсеналът, с който ще разполагате, нараства с напредването в играта. Когато намерите някое ново оръжие, занасяте го на Isaak (това става автоматично, щом го посетите) и той го пригажда и дооправя. Броят им е около 15 и всяко има нормална и алтернативна стрелба. За повече подробности вижте карето.

Но, няма да се лъжем, всичко има своята цена

За да може да се насладите на всички екстри, които предлага Unreal II: The Awakening, ще ви трябва машина над среден клас. Изискванията, споменати от производителя, са за игра на 640x480 с намалени до минимум ефекти. Друг проблем е бавната система за запис и зареждане. Самите файлове са големи по 8-10 MB. Е, ако се махне антивирусният софтуер, Load-Save проблемът се пооправя, но все пак е доста бавно. За хората с по-малък HDD, може би ще е проблем и това, че играта изисква 2.5 гигабайта за инсталация и още поне 700 мегабайта за swap. Ако се може да си позволите всичко това, запътете се към компютърния клуб с най-мощните PC-та и сядайте да играете на новата, маниакална, и страхотно зарибяваща игра Unreal II: The Awakening. И не се чудете, ако установите, че е станало вдругиден – времето лети, ли лети.

Пеню Дачев

EASTER EGG

Когато за първи път влезете в Atlantis, след като говорите с Hawkins, намерете seagoat-а (това е едно такова животно, което напомня на домашен заек и се крие по ъглите), засветете го и изберете "spam", "spam", "spam" и "humbug". След това, като отидете на брифинг при Aida във видеото, което ще гледате, ясно си личи лицето на Абрахам Линкълн (16 американски президент).

Кой каза, че Студената война е приключила...?

Tom Clancy's SPLINTER CELL

Когато видят, че пред името на някоя игра се мъдрят думите "Tom Clancy", повечето хора обикновено си казват: "Ахааа, поредният Rainbow Six...". В повечето случаи това възклицание съдържа умерено отрицателен подтекст – през последните години пазарът буквално беше залят с всевъзможни експанжъни, посветени на въпросния антитерористичен отряд (чието име повече подхожда на екологична организация. :)) А въпреки че не успя да се наложи много-много, първият Rainbow Six беше доста идеен. Всъщност той пропрaви пътя на свръхреалистичните 3D-шутъри (I love headshots! :)). За жалост последвалите експанжъни, продължения и клонинги с търговска марка "Tom Clancy's еди-какво-си" бяха по-скоро еднотипни, произведени на конвейер и доста подобни едни на други.

В момента обаче целта ми не е да ви занимавам с игрите от серията Rainbow Six и техните качества. Казвам всичко това, за да подчертая, че Splinter Cell няма нищо общо с въпросните "войници на дъгата". Приликата е само една: сценарият отново е писан от знаменития Том Кланси – всепризнат майстор на политическия трилър, стратегическите световни конспирации и бард на глобалното противопоставяне между СССР и САЩ, известно под името "Студената война".

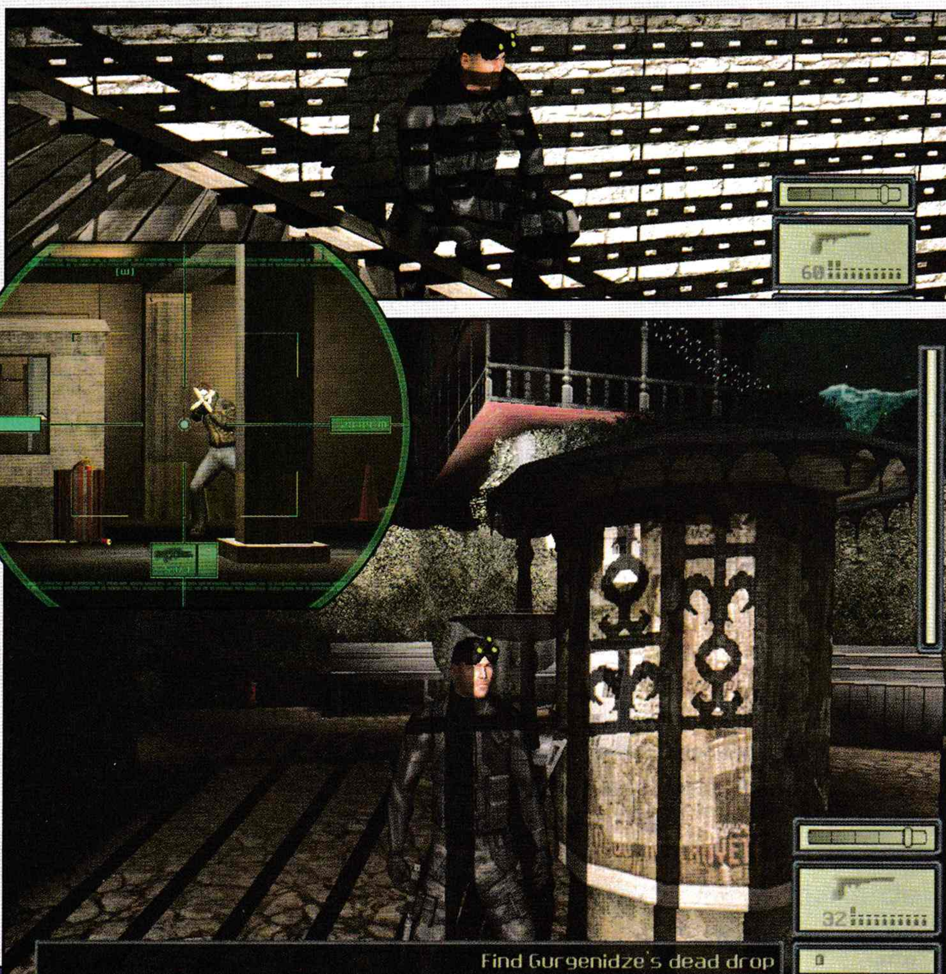
Противно на всички Tom Clancy-асоциации, Splinter Cell не е супер реалистичен тактически отборен екшън. Това един от най-добрите, а според много хора – най-добрият стелт-шутър, излизал до момента. По подобие на игри като Thief и Hitman ще се наложи да разчитаме не толкова на груба сила и огнева мощ, а по-скоро на прецизното тактическо планиране, преди да нанесете който и да е смъртоносен удар. Ще управлявате

самотен воин на име Сам Фишер

който – о, каква изненада – е призван да спаси света от Третата световна война. :) Този път действието ни пренася на територията на бившата съветска република Грузия. Фишер е изпратен там като агент на свръхсекретната специална служба "Трети Ешелон". Това е подразделение на американската Агенция за национална сигурност (NSA), създадено заради бума на нови дигитални разузнавателни технологии, използвани срещу САЩ. Организацията е толкова секретна, че американската администрация дори отрича съществуването ѝ. Оперативните работници на "Трети Ешелон" винаги действат сами, подсигурявани от малък конспиративен екип дълбоко в тила противника.

Причината Фишър да бъде изстрелян към Грузия е изчезването на двама разузнавачи на ЦРУ – агентите Медисън и Блаущайн. Елисън Медисън е инфилтрирана в столицата Тбилиси, за да разследва серия от комуникационни сривове, а Блаущайн е изпратен да издирва своята колежка "на тихия фронт", след като връзката с нея внезапно прекъсва. Разбира се, работата се оказва доста по-дебела, отколкото си мислите в началото. Замесена е не само руската мафия, но и доста по-влиятелни политически кръгове...

А какво се случва по-нататък – това ще разберете сами като си вземете Splinter Cell. Казвам "като",



3D SHOOTER

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Ubi Soft Montreal
сайт	http://www.splintercell.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1b

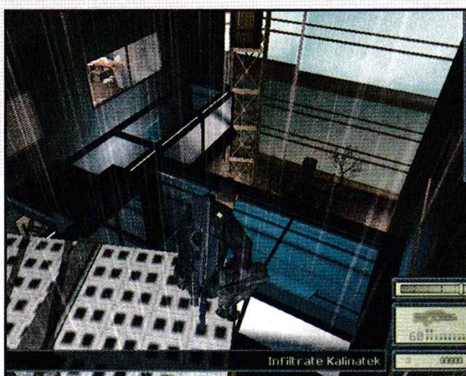
PC CD ROM
3 CD

а не "ако", защото за нищо на света не бива да пропускате тази игра. Единственото нещо, което евентуално може да ви спре, са доста бруталните хардуерни изисквания, необходими да се радвате на нейните визуални прелести. За сметка на това крайният резултат е меко казано зашеметяващ. Ще се насладите на един от най-прекрасните визуални ефекти, осветление и динамични сенки, които са правени някога в компютърна игра. Само трябва да видите как вашият герой изплува от тъмнината, а върху лицето му започват да играят няколко снопа светлина, процеждащи се през металните щори на някой прозорец...

Но нека сега да видим какво точно представлява

геймплеят

на Splinter Cell. Основното нещо, което трябва да правите, е да се промъквате незабелязан. Целта е да имате колкото се може по-малко преки контакти с врага. Ако трябва да убивате някого, в повечето случаи се налага да го правите колкото се може по-безшумно. По подобие на другите стелт-шутъри вашият герой може да пренася труповете на ликвидираните опоненти и да ги крие в сумрачните ъгли.





Това обаче е само едно от нещата, които Сам Фишър може да прави, за да остане незабелязан. Агентът на "Трети Ешелон" е способен да извършва най-различни сложни акробатични движения – да се набира на стени, да се катери по водосточни тръби и метални решетки, да се придвижва, увиснал на някоя жица или пък по бетонния ръб на нечий балкон. Освен това нашият човек може да пристъпва тихо, да се спотайва в сенките, да се придвижва прилепен до стената и по този начин да изненадва противниците в гръб. Всъщност номерата на Сам Фишер са толкова ефектно направени и разнообразни, че в един момент започнах да се питам дали става дума за таен агент или за някакво ново превъплъщение на Човека Паяк. :)

Най-много обаче ми хареса възможността да се прокраднете зад някого и вместо да му теглите куршума, да го сграбчите, опирайки му пистолет в главата. Оттук нататък има още опции за действие – можете да го принудите да си изпее всичко, да ви сътрудничи, просто да го зашеметите с удар в тила (все пак трябва да действаме максимално безкръвно) или пък по най-хуманен начин да го вземете за заложник. :) Ако изберете последната опция,

използвате тялото на врага като човешки щит

който ви пази от изстрелите на неговите другарчета, които стават една идея по-нерешителни в

ГЕРОИТЕ



Ървинг Ламбърт
Координатор на операциите в "Трети Ешелон". Връзката между полевите агенти и аналитичния екип на агенцията. Ламбърт е основният източник на информация за Сам Фишер. Възлага задачите и се свързва с агента посредством имплантирано комуникационно устройство.



Върнън Уилкс
Подполковник от "Трети Ешелон", който изпълнява функциите на "полеви куриер". Грижи се за транспортирането и екипировката на агентите. Осигурява евакуирането на Фишер след операциите (обикновено използва крадени коли) и го снабдява с най-новите оръжия и технологични устройства от арсенала на агенцията.



Анна Гримсдотер
Ръководител на комуникационния отдел в "Трети Ешелон". Нейният малък екип осигурява технологична, криптографска и информационна поддръжка по време на операциите.



Комбайн (!) Николадзе
Новоизбран президент на Грузия. Човек със сериозни контакти в политическите, финансовите и технологичните среди.



Виечеслав Гринко
Бивш командос от "Спецназ". В момента работи за Николадзе. Поддържа контакти с руската мафия.



Хамлет
Шофьор на Гринко



Филип Масе
Компютърен специалист, един от главните виновници за комуникационната криза на територията на Грузия.

действията си. Въпросният номер е изключително оригинално хрумване, което според мен все повече и повече ще се използва в триизмерните екшъни. Ако не ме лъже паметта, този трик ще присъства и в репертоара на няколко нови шутъра, които се правят в момента.

По отношение на битките Splinter Cell също е свръхреалистичен. В общи линии героят е на един шамар живот и трудно оцелява в престрелка с повече от двама души. Противниците не притежават кой знае колко развит изкуствен интелект, но за сметка на това стрелят точно и имат изключително изострени сетива. Понякога ще ви усещат, дори когато си мислите, че сте се прикрили достатъчно добре. Имайте предвид, че и стелт-индикаторът ви може греши.

За разлика от останалите шутъри, не можете да мъкнете със себе си огромен арсенал, който в действителността трудно би се събрал и в багажника на някой джип. Сам Фишър носи само пистолет със заглушител, а по-късно – и с безшумна автоматична карабина SC-20K AR с оптически мерник. Амунициите за двете оръжия са критично малко, така че трябва да ги използвате пестеливо и да бъдете точни. А това не е лесна работа – колкото по-бързо се движите, толкова повече пада прецизността на стрелбата. Когато пък се опитате да се възползвате от снайперистикия режим, веднага ще забележите, че мерникът мърда насам-натам в такт с дишането на Сам Фишер.

Освен въпросните пушкала, вашият агент разполага с

много други високотехнологични джаджи

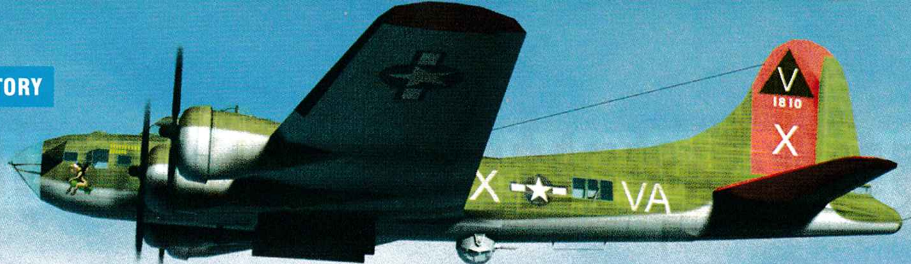
На първо място това е нощният визьор. Неговите два режима на работа доста напомнят за хищника от Aliens vs. Predator. Първият е пасивен – засилва яркостта, но прави картината черно-бяла и леко пикселизирана. Вторият е нещо средно между термичен сензор и рентген – екранът става син и с по-ярки цветове се изобразяват само телата на хората, които са около вас. Благодарение на него можете да видите как изстиват труповете на ликвидираните от вас врагове. :) Имайте предвид, че използването на това устройство крие и някои рискове – в един прекрасен миг някой може да ви заслепи така, че да не разберете откъде ви е дошло. Освен нощния визьор разполагате и с няколко специални видове боеприпаси (зашеметяващи, електрошокови, за деактивиране на камери, газови гранати и т.н.), лазерен микрофон, оптичен кабел за шпиониране на противниците, мини и разбира се, добия старомоден шперц.

На финала искам да добавя само още нещо: Splinter Cell е сложна игра. Със сигурност ще се наложи многократно да преигравате всяка мисия, особено ако си я пуснете на висока трудност. Но какво пък – нали точно това е тръпката от гейминга. В крайна сметка и най-прекрасната игра се забравя, ако бъде превъртяна за 2 дни.

Момчил Милев







четири игри,
пет войници,
пет фактора...

MULTI-TEST
WORLD WAR II SHOOTERS

Този брой ще се опитаме да направим нещо ново. Нещо, което е експериментално за българските гейммедии, а същевременно е доста полезно и интересно. Този брой ви даваме възможност да се убедите кой от петте най-добри шутъри на тема Втората световна е "по-по-най". Избрахме пет фактора, които най-добре отразяват качеството на един шутър на тази тема – атмосфера, реализъм, replay, сингъл/мултиплей и уау-фактор. Предполагам, че разбирате смисъла на показателите, но въпреки това държа да уточня какво представлява Уау-факторът. Той показва доколко дадена игра е успяла да впечатли някой от нас и дали в нея е имало смазващо готини моменти. Естествено, авторите имат субективно мнение и затова сме се събрали екип от пет човека. Видно е, че Жоро е тежък фен на Battlefield, а Асен – на МоН примерно... Въпреки това покрай екипната работа и взаимната търпимост си мисля, че сме се спасили от субективизъм.

Ще се постараем и друг път да правим такива сравнения на игри в една жанрова категория, като целта на тези "мултитестове" ще е да ви представим по-обективно разликите между тях.

Орлин Широв

Атмосферата...

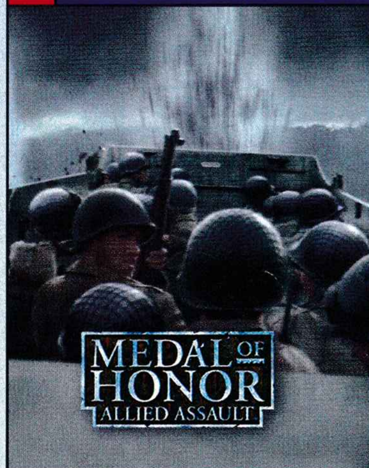
Жоро: ...или кога се почувствах на бойното поле със свистящи около ушите си патрони и звука на пикиращ над мен самолет, тътнещ в сърцето ми. Battlefield се настанява на първото място в личната ми класация, следван със съвсем малка разлика от Wolf-a. Той пък ми хареса заради заплетената си история и мрачните катакомби. Останалите две игри, МоН и DD, дори не успяха да накарат нещо в мен да трепне.

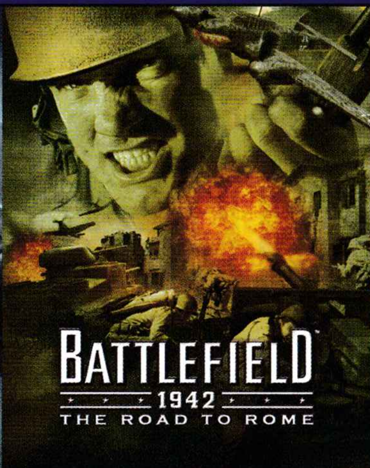
Владо: Според мен по този показател Return to Castle Wolfenstein е абсолютен и ненадминат трепач. Кръстоската от хорор и екшън с мотиви от Втората световна война, създава едно супер яко и неповторимо усещане. Нацисти, немъртви твари и генетични създания на едно и също място. Истината е една и тя е в силата на въображението. Останалите игри освен Medal of Honor не се открояват с кой знае колко добра атмосфера.

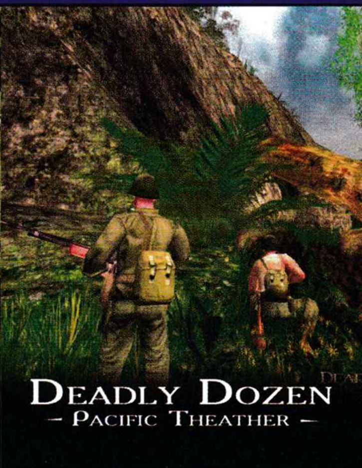
Асен: Ако питате мен, МоН е играта с най-убийствена атмосфера. Спускайки се в безмилостната битка край Омаха, ще почувствате духа на ужасната война. Виждайки как другарите ви измират или молят за помощ някой медик, обсипани от куршуми и падащи снаряди, вие ще се пренесете напълно на бойното поле. RTCW се нарежда на второ място със своята атмосфера, смесица от история и фантазия. Що се отнася до другите две игри, те изглеждат някак изкуствени.

Сашо: В игрите за Втората световна война атмосферата е може би най-важният фактор. Всички имаме някакви очаквания и представи, създадени от документални или игрални филми, исторически статистики и т.н. Най-добра пресъздадена атмосфера ще намерите в Medal of Honor. Действието се развива практически по целия фронт, като всяко място е със своите особености – както по отношение на атмосферата, така и на фактологията. Блестящ пример е самото начало – скок с парашут, който е единственият начин да попаднете в тила на врага. И в този дух.

КАКВО ТЕСТВАХМЕ?











Най-добра атмосфера: Medal of Honor
Подгласник: Return to Castle Wolfenstein

яки и разнообразни и двете пресъздават отлично по-мащабни сражения. Но въпреки всичко според мен МоН е най-добра и при този фактор. За реализъм във Wolfenstein не може да става въпрос. Deadly Dozen пък е доста реалистична, но има какво още да се иска от нея.

Владо: И според мен ще е нередно да коментирам RTCW в този разред. Най-малкото поради факта, че последното нещо, за което той претендира, е реализъм. Определено и аз давам почетния медал във въпросната категория на МоН. Това е може би най-добрият триизмерен шутър, засягащ темата за Втората световна война.

Като неин подгласник бих определил Battlefield 1942. А сравнен с тях, Deadly Dozen изглежда доста допотопна игра.

Жоро: Споделям мнението ти и

Орлин: Става ясно, че DD 2 просто се проваля по този критерий. С невзрачната си графика и недобре направени декори и противници тя просто не може да се сравнява с другите три игри. Атмосферата в RtCW е почти перфектно реализирана, въпреки че си задавам въпроса дали това наистина е WW2 атмосфера? Battlefield има голям потенциал в тази категория, като според мен тя заема втората позиция. Безцеремонният победител определено е МоН. Ясно е, че разработчиците ѝ са отделили доста време да пресъздадат реалистичната атмосфера от Втората световна и наистина са успели!

Най-добра атмосфера:
Medal of Honor
подгласник:
Return to Castle Wolfenstein



Най-голям реализъм: Medal of Honor
Подгласник: Battlefield

Реализъм

Сашо: При показателя реализъм се затруднявам да избера свой фаворит. Всяка от игрите разполага с някаква особеност, но като цяло всичките не се опитват особено да ви затруднят. Return to Castle Wolfenstein натрупва най-много точки благодарение на високото ниво изкуствен интелект у противниците ви и някои дребни детайли като засичащо при стрелба оръжие. Специална критика "печели" Medal of Honor. Къде е кръвта?!

Асен: Ако питате мен, въпросът в тази категория е: Battlefield 1942 или МоН? И в двете пушкалата са отново на последно място слагам DD. За МоН обаче не съм много съгласен – оръжията имат почти незабележим откат, системата за отчитане на пораженията е нереалистична, а по време на сингъл мисиите така и не успях да се почувствам част от Втората световна. На вто-

BAND OF BROTHERS



Както вече предполагаме сте разбрали, голяма част от сцените в експанжъна MoHAA: Spearhead са заимствани от мини сериала Band of Brothers на канала HBO. Ако случайно много сте си паднали по Medal of Honor и проявите буден интерес към телевизионния му първоизточник, можете да посетите официалния сайт на филма – *http://www.hbo.com/band/*.

Там можете да намерите списък с всички актьори, които играят в поредицата, както и подробна информация за прототипите на героите им, взели участие във Втората световна. На сайта можете да намерите и инфо за всяка една от сериите, които са излъчвани по HBO, както и споменатата сцена над Нормандия на 6 юни 1944-та. Най-якото нещо е, че можете да гледаме кадри от мини сериите. За тази цел обаче ви трябва добър интернет или здрави нерви.

Ако пък си падате повече по четенето и по-малко – по гледането, или пък информацията на сайта на HBO не ви стига, спокойно можете да отскочите до *http://www.101airborneww2.com/bandofbrothers.html*. На това местенце можете да намерите пълната история на реалния отряд Band of Brothers, както и обилно количество снимков материал.

Ако пък в търсачката на free.data.bg пуснете band of brothers, ще видите, че има 5 .avi файла с минисериите.

Приятно гледане...



> Battlefield осигурява онази тръпка от мрежовите сблъсъци, която ви дава възможност да пренесете бойните действия на екрана на своето PC.

ро място смятам, че е редно да поставя RtCW, въпреки футуристичните си пушкала. А първото място отново присъждам за Battlefield с перфектното "поведение" на оръжия, возила и системата за отчитане на щети.

Орлин: Оказва се, че и в тази категория DD не може да се мери с останалите претенденти. Излиза, че основните фаворити в раздел "реалистичност" са MoH и Battlefield. В Battlefield всичко е съвсем истинско, бойното поле изглежда много убедително, системата за поражения е добра и оръжията са разнообразни и автентични. В MoH нещата стоят по същия начин. Хубавото при нея е, че пресъздава и динамиката – именно това е нещото, което ме грабна най-много в творението на геймстудиото 2015. Малката забележка вече е ясна – where's the m***** f***in' blood?

Най- голям реализъм: **Medal of Honor**
подгласник: **Battlefield 1942**

Мултиплейър/сингълплейър

Асен: Въпреки всеобщото мнение, че Battlefield 1942 притежава един от най-добрите мултиплейъри въобще, според мен MoH е далеч по-добра игра в това отношение. Плътно след тях се нарежда RTCW, а някъде далеч назад остава Deadly Dozen със своя изнервящ, отегчителен и бъгав мултиплейър. По отношение на сингъла RTCW – прадядото на всички шутъри, остава ненадминат.

Владо: RTCW определено притежава най-добрата сингълплейър кампания. Най-малкото, защото в неговите мисии умело се преплита история и фантазия. В сингъла Deadly Dozen има някакъв потенциал и успя да ме впечатли, макар и минимално. За съжаление нейният мултиплейър е просто кошмарен и адски бъгав. MoH пък умело балансира и между двата режима на игра, а Battlefield 1942 е безспорният фаворит в мрежовите патаклами.

Жоро: При все, че една от разглежданите игри е ориентирана предимно за групови изпълнения (Battlefield) се оказа, че и Medal of Honor може да предложи доста голямо забавление. За моя изненада той се оказа адски динамичен и много приятен. За сметка на това сингълът ѝ ми се стори малко монотонен. Оръжията са еднакви (разновидност на стандартното – пушка + автоматично оръжие), а геймплеят е абсолютно праволинеен. Последен в класацията ми се нарежда Deadly Dozen – наистина е претъпкана с оригинални идеи, но цял куп безсмислици ги неутрализират, за да се стигне до тотално безинтересен сингъл и будещ насмешка мултиплейър. RtCW се оказа съвсем друга бира – с най-интересен сингълплейър грабва първото място в тази графа, но се нарежда след Battlefield и MoH при мултиплейъра. Призьорът в графа Мулти логично е "Бойното поле", просто няма втора такава игра.

Сашо: В мултиплейър еднозначно по-добрият купон става с Battlefield. Усещането да си с 15 човека в битка, като всеки от тях е покарал я танк, я изтребител, я носи лека картечница, е уникално.

В сингълплей Medal of Honor обаче няма конкуренция.

Орлин: В тази категория всичко е кристално ясно – най-добрата солова игра е MoH, а най-добра за мулти – Battlefield. Възможността за мрежа до 64 човека, разнообразието от карти, терени и оръжия правят BF най-якия мрежов шуутър на тема Втората световна. Победителят в сингъла е MoH, но ако сте фен на динамичната и малко хамалска мрежова патаклама, ще ви хареса!

Най-добра солова игра: **Medal of Honor**
Най-добра мрежова игра: **Battlefield 1942**

Re-Play

Жоро: Тук обаче смятам да изключа Battlefield от класацията, защото тя просто може да се играе до безкрай. От останалите три заглавия само Wolf-ът ме съблазни да я преиграя още три пъти в течение на няколко месеца (и не само мен). DD 2 и MoH ги забравих седмица, след като станах от PC-то, и със сигурност остават на последно място.

Сашо: Не бих казал, че която и да е от игрите притежава особена сила по този показател. От една страна, MoH и Wolfenstein представят една доста линейна история, която след разкриването си едва ли ще провокира отново интерес. От друга, Deadly Dozen и Battlefield като че ли се опитват да заложат повече на мултиплейърните битки. В този смисъл моят фаворит е Battlefield – като идеално място за тренировки с ботовете, преди сблъсъка с Жоро, Пешо и Иван.

Владо: И според мен 3D шутърите не предоставят особена възможност за повторно изиграване. Съвсем спокойно обаче бихме могли да си разцъкваме Battlefield 1942 нонстоп до момент на истерична полуда. Нейният невероятно разнообразен геймплей прави играта способна да ви накара да водите сражения на едни и същи карти с часове – било то с ботове или с приятели.

Асен: На фона на останалите игри, Battlefield 1942 определено е най-разнообразната и създава множество предпоставки за повторно изиграване. Въпреки невероятната си атмосфера, Medal of Honor не може да се нареди на челна позиция в този фактор, а Wolfenstein също омръзва след първото изиграване. За джунглоподобната Deadly Dozen 2 и дума не може да става.

Орлин: Не смятам да коментирам тази категория при условие, че сред игрите, които тестваме, има един абсолютно мрежов шуутър, който е перфектен. Това, разбира се, е Battlefield 1942.

Най-добра за преиграване: **BF 1942**

Wow-фактор

Сашо: Ако трябва да съм честен, не са много игрите, които могат да ти дадат онова особено чувство за автентичност и пресъздаване на истинска емоция. В този смисъл Medal of Honor е играта, която бих играл при всички обстоятелства, щом стане въпрос за Втората световна война.

Нейните дивелъпъри като че ли са инвестирали най-голяма част от времето си да създадат един относително реален свят (хей, къде ми е кръвта?!!), с всичките елементи на бойното поле: разрушени от бомбен килим къщи, танкови укрепления, противникови войници, различаващи се по униформа и чин, променящи се атмосферни условия, истински арсенал с истинските му плюсове и минуси – все неща, които ме карат да се връщам в спомените си пак там, в окопите при Сталинград, Берлин, Ла Манш...

Владо: Medal of Honor: Allied Assault (експанжънът на MoH). Началото. Вие сте в самолет и се готвите за десант с парашут на няколко мили от плажа Омаха. Враждебен снаряд ускорява решението ви. Политате надолу. Един от другарите ви не успява да отвори парашута си и пада с отчаян крясък. Самолетите около вас са подложени на точен и безмилостен обстрел. Мощен взрив, паника, смърт. Приземявате се и битката започва.

Асен: Определено един момент от Wolfenstein ми направи най-голямо впечатление и ме остави с отворена уста и течащи лиги. Става въпрос за невероятните и сочни мадами. Те приличат по-скоро на нагласени сладки "джобоизтисквачки", отколкото на кръвожадни жени-бодигардове от "паранормалното" подразделение на SS.

Жоро: Във Wolf-а има динамичен геймплей, в MoH-а – добър арсенал от оръжия, в DD 2 – възможност да управлявате машини, докато в Battlefield има от всичко. Безспорно играта на EA нямаше да е същата без невероятния кеф да подкараш тежък линеен кораб или седнеш в кокпита на "Месершмит" да бомбардираш вражите танкове и да всяваш смут сред пехотата.

Орлин: Ако трябва да съм честен, според мен и MoH и Battlefield са най-впечатляващите игри от разглежданите. Динамичният и много реалистичен геймплей в MoH не ме остави на мира, докато не я превъртях. Тръпката и възможността за тактически геймплей с повече мислене, който предлага Battlefield 1942, пък ме кара да не забравям тази зомбираща игра.

Особено след Road to Rome, BF е наистина неомръзваща.

Финална присъда

Отсъждането накрая винаги е сложно. За радост нашият колектив е сплотен и това улеснява взимането на групови решения. Видно е, че определено най-добрия шутър на тема WW II е Medal of Honor. Той дава възможност за истинско усещане на войната и кара духа ви да секне.

Battlefield пък осигурява онази тръпка от мрежовите сблъсъци, която ви дава възможност да пренесете бойните действия на екрана на своето PC.

ПО МАТЕРИАЛА РАБОТИХА:



AMERICAN CONQUEST





Ако се интересувате от тристагодишния конфликт, разиграл се на територията на Северна Америка при завладяването ѝ, то American Conquest е безспорно вашият избор. Тази игра е едновременно добра реално-времева стратегия и напълно безплатен учител по история

В далечния 3-ти август на 1492 година Кристофор Колумб и неговите деветдесет спътници потеглят на пътешествие с ясна цел – да открият пряк път към Азия, за да улеснят търговията с подправки. Пътешествието било спонсорирано от Изабела, кралицата на Испания. Експедицията на мореплавателя не постигнала своята цел, но за сметка на това попаднала на новия и все още неизвестен континент, който впоследствие започнал да носи името на Америко Веспучи.

С откриването на Новия свят и с опитите на всички по-големи европейски сили да се заселят на континента и да завземат природните богатства започва 300-годишният конфликт за тази безценна земя. Той стартира с откриването на Америка през 1492 и свършва около три столетия по-късно, когато на 4-ти юли 1776-та, американците успяват да извоюват своята независимост. American Conquest е посветена точно на този исторически период. Сигурен съм, че всички горди американци с кеф ще разцъкват тази игричка, за да погъделичкат своето самолюбие и самочувствие.

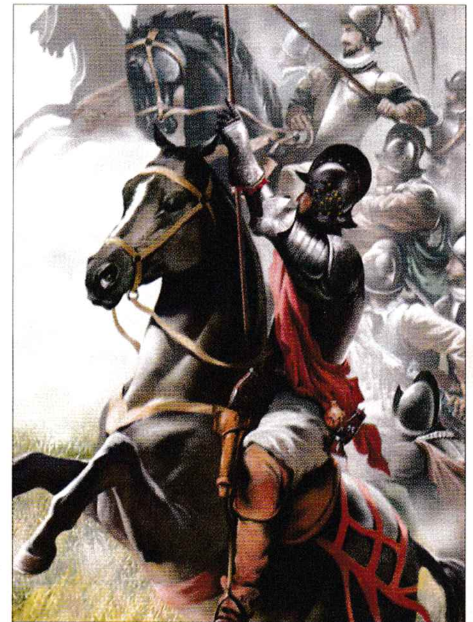
American Conquest е мащабна реално-времева стратегия

разработена от украинското геймстудио GSC Game World (създатели на поредицата Cossacks) по поръчка на издателя CDV. Един от най-големите плюсове на новата им игра е, че до шестнадесет хиляди единици едновременно могат да вземат участие в една битка. Това определено е грандиозна цифра. Лично аз не си спомням да е излизала друга стратегия, която да прави възможни подобни масови сражения, освен може би гореспоменатият Cossacks, който е на същата фирма.

Играта се основава на напълно съществуващи битки, племена и нации от края на 15-ти век и проследява събитията от стъпването на Колумб на Новата земя чак до Деня на независимостта. Ако разбирате добре английски, ще имате възможност да получите и съвсем безплатни уроци по история. Преди всяка мисия ще слушате изключително дългите и на моменти дори отегчителни лекции за по-основите събития, предхождащи сценария.

В играта са включени дванадесет различни враждуващи фракции, всяка от които притежава по няколко уникални единици и специфични сгради. Освен Великобритания, Испания и Франция ще управляваме и племената, населявали територията на Северна Америка – маи, ацтеки, инки, сиукси и др. С индианските фракции обаче имате възможност да играете в една-единствена кампания. Това не е особено изненадващо, особено като се има предвид, че местните жители не са успели да спечелят кой знае колко сражения.





Изобилието на юнити

е много голямо. Общият брой на различните единици е около сто. Въпреки мащабните сражения управлението на толкова огромни войски не е трудно. Имайте предвид, че можете да подреждате единиците си в зададени формации. Единственото, което ви трябва за целта, е офицер, които да ги строи. Към вече сформираната група ще се присъединят знаменосец и барабанчик, който да вдига морала на вашата армия. Като стана дума за морал, трябва да ви предупредя, че той ще играе голяма роля за изхода на сраженията и за ефективността на вашите войници. Сигурен съм, че не искате да станете свидетел на това как част от армията започва да бяга панически от полесражението.

Нещо, което ми направи добро впечатление, е, че сградите могат да бъдат завземани от противникови войници. Както в собствените, така и в чуждите постройки имате възможност да вкарвате пехотни единици. Веднъж барикадирали се в дадената сграда, войниците стават доста ефективни, получават защитен бонус и трудно могат да бъдат изритани оттам.

RTS	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	CDV / GSC Game World
сайт	www.americanconquest.com
хардуер	Pentium 450 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1



1 CD

Четири климатични зони

Енджинът на играта ще е познат на всеки, който е играл предишните заглавия на GSC Game World от поредицата Cossacks. Сега обаче той е леко модифициран. С оглед на изминалото време не е нещо невероятно, но и определено не е и за пренебрегване. Хубавото в случая е, че щайгата не се натоварва кой знае колко и при мащабни битки не насича дори на послаби машини. Единиците са много по-добре анимирани и движат далеч по-плавно от тези в Cossacks. Всъщност и картите са професионално изпипани в графично отношение. Терените са огромни и богати на детайли. Ще се натъкваме на водопади, каньони, скали, малки рекички и т.н. Освен по големина, картите в American Conquest се различават и по типа климатична зона – северна, умерена, пустинна и тропична. В зависимост от това в кой район се намирате флората и фауната чувствително ще се различават. Из терените ще щъкат най-различни животни – бизони, крокодили, пуми и т.н., които често, особено в периода на миграция, ще представляват заплаха за по-слаби войници и незащитени постройки.

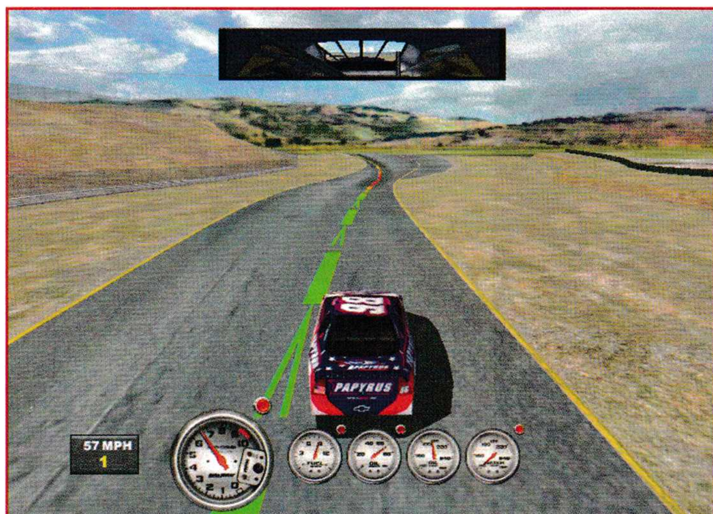
Исторически коректни кампании

Соловата част на American Conques се отличава с доста продължителен геймплей. Ще имаме възможност да изиграете общо четиридесет и две мисии, разпределени в осем отделни кампании. Те се различават главно по това с коя нация играете и в коя година се развиват събитията. Приключенията ви започват с първата експедиция на Колумб, продължават с испанското нападение над инките, седемгодишната война между Великобритания и Франция (1756-1763), въстанието на местните племена срещу американските заселници и завършват с войната за независимост, видяна от гледната точка и на янките, и на англичаните. За хората, които не обичат да се мъчат на дългите и продължителни кампании, присъстват и още девет напълно самостоятелни мисии.

Освен стандартните мултиплейър варианти на игра в American Conquest се откроява и един нов режим, наречен War of America. В него ще имате възможност да изберете която и да е от дванадесетте фракции и да воювате на териториите както на Северна, така и на Южна Америка. Вашата цел ще е да покорите земите на своите съседи. Освен това разработчиците са включили и шест исторически битки като сражението при Саратога, Йорк и прочее, които съвсем спокойно ще можете да разцъкваме в местното клубче с приятели.

Не е нужно да ви убеждавам, че American Conquest заслужава всяка една безценна минута, прекарана с нея. В редица отношения тя безспорно превъзхожда Cossacks, своя далечен роднина и предшественик. И макар и да излиза в дни, изпълнени с нечовешка конкуренция в лицето на WarCraft III, Age of Mythology и наскоро появилия се Command & Conquer: Generals, American Conquest все пак успява да изпъкне и да привлече вниманието към себе си със своята мащабност, добър геймплей и исторически достоверен и увлекателен сингълплейър.

Асен Георгиев





NASCAR Racing 2003 SEASON

"...деветнайсета обиколка. Горещо е. Асфалтът по овалната писта изглежда мокър, но това е само зрителна измама, породена от горещината. Ревът на двигателя се смесва с този на тълпата в момента, когато водещият автомобил преминава стартовата линия за двадесети път. Остават още само десет обиколки. Психическото напрежение е огромно. Студена пот избива по челото на пилота... И ето последен завой и финалната права. Изведнъж мощният челен автомобил се преобръща точно на завоя. Три-четири коли се блъскат в него. Всичко избухва в пламъци. Трасето е истински ад..."

Горе-долу такава е атмосферата в този адреналинов спорт, наречен NASCAR. Ето вече виждам как някои хора гледат с неразбиращ поглед и аха да кажат

RACER		
графика		PC CD ROM
звук		1 CD
геймплей		
общо		
издател	Siera / Papyrus	
сайт	www.siera.com	
хардуер	Pentium 450 MHz, 64 MB RAM	
софтуер	Windows All, DirectX 8.1	

абе, к'во е т'ва NASCAR?

Това е една гонка с автомобили, която се провежда само и единствено в САЩ. Както знаете, американците си имат аналог на почти всички неща, създадени в Стария свят (сиреч Европа). Те правят това, защото САЩ няма почти никакви традиции и история, но това е съвсем друга тема... Ама все пак тия американци са наистина мало... брей какви националистки изблици, направо сам се учудвам от себе си

Но-о-о-о да се върнем на въпроса. А, някой май запита какво е NASCAR. Хъм, та както бях започнал, тия янки копират всичко, даже и Формула 1. Ще кажете: нея пък на к'во я преобразиха, щото като гледаме американския футбол, той хич не е футбол. И ще сте прави. Формулата на "бледоликите" американци няма ама нищо общо с познатия на всички автомобилен спорт Формула 1 и се нарича Indy Car. NASCAR пък е още по-голяма форма на американска "изпращялост", която не е нито Формула 1, нито рали. В нея няма болиди, всичките возила са серийните модели на Понтиак, Форд и други отвъдокеански коли, само дето са отрупани с картинки и летят с по 200 мили в час (хе-хе, мили в час, как само звучи – по западному). Пистите в тоя спорт са овални и практически нямат почти никакви завои. Целта е да се постигне максимална скорост и зрелищност и искам да ви кажа, че и от двете неща има по много.

Всепризнато е, че NASCAR е един от най-ефектните автомобилни спортове. Но общо взето, като изключим американците, малко хора наистина се интересуват от този вид състезания. Спирам дотук с обясненията по самия спорт, защото мога да си продължавам и до утре с обясненията, а това все пак е статия за игра, а не спортен журнал.

The game itself

Правичката да си кажа NR2003S не е това, което се очакваше. Но да започна от самото начало. Като казвам "от самото начало", то е в буквален смисъл – както знаете "самото начало" е интерфейсът на геймката. Знам, че очаквате нещо ново и революционно, но ще се наложи да ви разочаровам. В интерфейса няма нищо различно от предишните NASCAR-и и хващащо окото. Не, че менютата на NASCAR 2003 са лоши, но дори и интериорът им не е променен.

Да не говорим за графиката, защото направо ми се плаче. Не разбирам, всеки ден човечеството изкачва

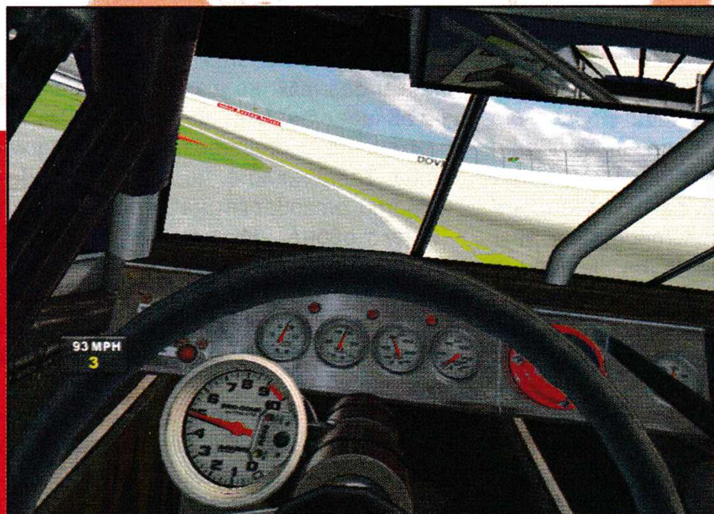
по едно стъпало от стълбата на технологичния процес, а Papyrus явно са се спънали и са се търкаляли цели 365 стъпала надолу, докато не са стигнали 2002 година – те са оставили графиката от NASCAR 2002 да царува и тук. Според мен това е фатална грешка, защото една автосимулация грабва със своята атмосфера, а графиката до голяма степен я изгражда. Това не значи обаче, че графиката е трагична – просто за racer, излязъл на пазара през 2003 година, би трябвало да е с по-големи визуални способности.

За радост обаче се е запазила

хубавата система за изчисляване на пораженията

по автомобила ви след катастрофа. Отново ще се радвате на зрелищни сблъсквания и реалистично изглеждащи повреди по колата. Та като отворихме дума за коли, да продължим за тях. Ако сте играли предишните части на поредицата NASCAR, ще знаете, че магията на тази игра не е в графиката или озвучението, а в невероятното многообразие от настройки по возилото ви. Практически можете да променяте всичко по състезателния си звяр – от ъгъла на спойлерите до прословутото налягане в гумите. От тези настройки зависи изходът от всяка гонка в NASCAR 2003 един неточно регулиран спойлер – и колата ви започва да се накланя на една страна и съответно катастрофирате.

Друг плюс на NASCAR 2003 са многото писти – цели двадесет и шест на брой и повечето от тях са реално съществуващи (доколкото знам). Ще имате възможност да се състезавате по трасета като Daytona, Indianapolis, Texas, Infineon и още много други. Управлението на колата ви е доста подобрено – отново са включени много опции за кормило и джойстик. На притежателите на подобни устройства горещо препоръчвам да пробват играта, особено с кормило. Това е нещо върховно – сякаш се пренасяш на пистата сред мощните четириколесни зверове и дебели американци (упс).





И ето че пак се връщаме на темата за колите. Както и в предишната част от поредицата NASCAR, и тук присъства редакторът за пребоядисване, чрез който можете да изграскате колата си по такъв нечовешки начин, че направо не е истина. Лично аз я направих на далматинец със знаците на Понтиак. Естествено, можете да редактирате и колите на противниците си, доста мръсотии изпонаписах по капаците на чуждите автомобили.

AI-то

в NASCAR 2003 е на ниво. Даже бих казал на ниво, което е направо прекалено. Ако играете в режим simulation, направо ще ви се скапят нервите – противниците всячески се опитват да ви избутат от пистата и честно да ви кажа, в повечето случаи успяват. Просто при скорост от 200 км/ч няма начин да не изхвръкнете от трасето при една лека засечка от най-близкия опонент. По някое време ме друсна параноя, че AI-тата направо се наговарят. И вие вероятно ще си помислите това, ако както по трасето пред вас няма никой, демек първите сте, в един момент наоколо има четири коли – по две от двете ви страни, които се опитват да ви избутат.

Ако това не е заговор, здраве му кажете! Доста ми е интересно също как така при челен сблъсък с опонент на мен да ми гори двигателят, а пичът с изкуствения интелект да си бръмчи най-спокойно, че дори да завършва първи. Но това са детайли, които на някои дори може и да им се сторят предизвикателства.

Общо взето ще ви посъветвам да си починете малко от новия NFS, да хванете за спойлерите някой Форд и да го подкарате в NASCAR 2003. Въпреки многото пропуски на Papyrus, серията NASCAR си остава невероятна race симулация, която също заслужава своето.

Христо Танушев

За мъжките поли в Шотландия и двуръчните брадви...

Highland Warriors



Десетина века преди да изблее овцата Доли по земите, из които бе клонирана, било безкрайно интересно. Наоколо изобилствало от мочурливи храсти, деветдесет процента облаци, красиви хълмчета и студ – все класически особености на Горна Британия. Този ландшафт бил кръстосван от брадясали мъжаги със странни разбирания за мода. Това били шотландците – весел народ, облечен в карирани поли, наречени килтове. Но време за припек на слънце и дружески раздумки нямало. Шотландската история се намирала в един драматичен период. Ако сте гледали "Смело сърце", няма да се изненадате от събитийния фон. Ако не сте, ето за какво се разказва: преди около десет века планинците основават свое кралство, бият се с англичаните и в края на крайщата успяват да отстоят своята независимост. Последствията от тези битки са намерили широк израз в

шотладското народното творчество

а в по-ново време – в негови по-модерни превъплъщения като играта Highland Warriors.

Настоящото чудо се явява стратегия в реално време. Сиреч тиктакането на часовника е основен компонент в действието. Самото то пък не представлява нищо повече от сблъсък на две и повече враждуващи сили. Групичките, зад които може да се застане в случая, са няколко шотландски клана и кралството на англичаните. Кампаниите са четири с към общо тридесет мисии. Подредени са в редичка, но играта дава възможност да започнете от който и да е епизод.

Интересното е, че развитието на сценария следва оригиналните исторически събития – къде много, къде – още повече. Поне за авторите това се води и за едно от основните достойнства на геймката. Друго плюсче е относителното разнообразие.

Въпреки че единственият биологичен вид, от който са съставени враждуващите страни, е "хомо сапиенс", между различните фракции има достатъчно отлики. От някои прости детайли до имената, вида и способностите на героите, чиято важност е твърде голяма, подобно на себеподобните им в много други стратегии. Казано с други думи – в сингълплей действието би могло да минава и без тях, но ако се опитате да ги овладеете, ще получите немалки бонусчета и стратегически предимства. Забавното е, че някои от човечетата отговарят на персоните от "Смело сърце". Има си ги

добрият левент Уилям Уолъс

лошият английски крал и още един двама от мяркащите се из филма персонажи.

Дотук хубаво, но хората, попадали на други новички стратегии и по специално – на мегахита WarCraft III, ще останат с едно голямо мътно усещане. Събирането на ресурси, строенето на сгради, основната философия на войната пък и командите по менюто – всичко е в голяма степен подобно на RTS хита на Blizzard.

Ако пък човек много случайно е изтървал близардската игра, но е срещал продукти от типа (почти е невъзможно да сте избягали от StarCraft), отново няма да има никакви изненади. Методът, по който се

REALTIME STRATEGY	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Data Backer
сайт	www.highlandwarriors.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1

PC CD ROM 2 CD







действа в Highland Warriors, е повече от класически: събери ресурси, построй база, разбий армията на лошите. Всеки един от елементите си е еднакво добре изкопиран, а крайният успех зависи от всестранното развитие на играча.

Малките допълнения към класическата RTS-концепция са наченките на нещо като икономическа система. Сериозно значение имат мирната страна на играта, налични средства и селяните. Друго по-оригинално хрумване е присъствието на сезоните. Стратегията признава годишните климатични промени. Смяната на времената оказва пряко влияние върху действието.

Зиме фермите не работят, а хората могат само да се тътрят из преспите

Снежните походи са често затруднени, а значение оказва не само настилката, но и релефът на терена. Други генерални неприятности са свързани с разнообразието на ресурсите. Суровините, които трябва да се събират, са пет. По принцип находищата не са проблем, но добивната дейност води до увеличаване на концентрацията и усилията, които играчът трябва да вложи.

По отношение на противниците Highland Warriors се нарежда сред добрите последни мохикани. Първите впечатления са, че изкуственият интелект се справя добре със задълженията си. Някои от мисиите, както и някои от единичните изпълнения, могат да ви вкарат в достатъчно неприятни и сложни главоблъсканици. Което е и един от поводите, изискващ свикване с шорткътите при управлението на играта. При големите мелета е препоръчително човек да разполага с опит в бързото издаване на команди. Самото придвижване на единиците и извършването на всички действия не изисква особени усилия, ако имате опит в стратегиите, но всяко забавяне може да има и неприятни последици. В играта има и много копчета, отговарящи за по-фините настройки на действието. Запознаването с тях е силно препоръчително.

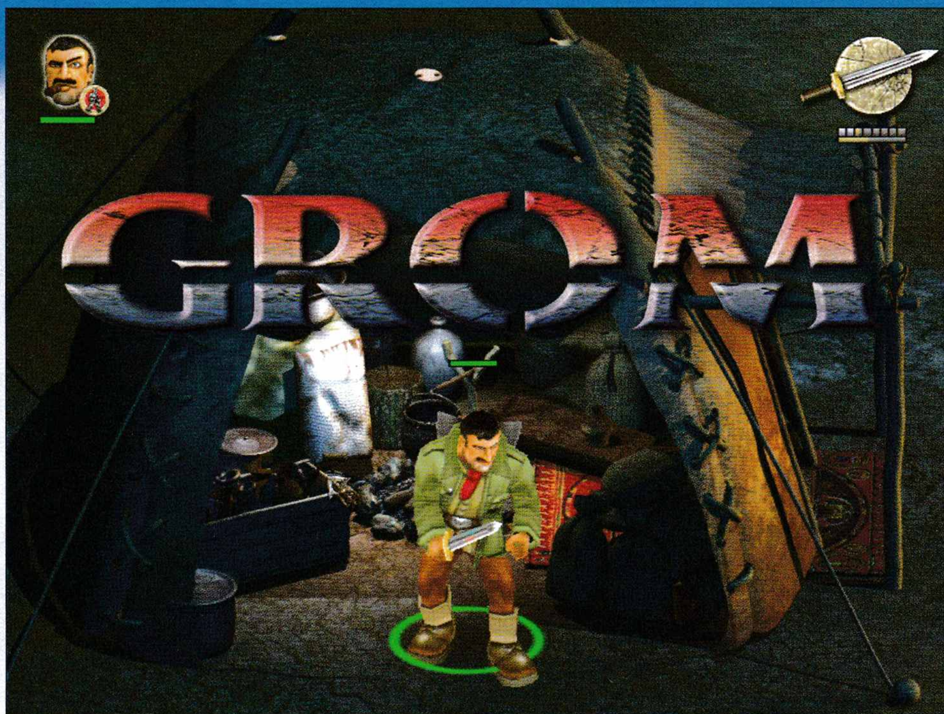
И като става въпрос за по-основни компоненти, може да се каже, че Highland Warriors предлага сравнително приятни графика и звук. Част от графичните изпълнения на играта обаче са си чист самоцелен и зловещ напън за излишна триизмерност. Графичният двигател, с който е създадена играта, носи името Atlas. На пръв поглед енджинът се нарежда сред най-доброто, на което можете да попаднете – обработва до 200 000 полигона. Всички единици са сред най-детайлно нарисуваните за момента. Стратегията си има хубави сенки, камера, поддаваща се на подробен контрол, можете да въртите и зуумвате гледката и т.н., а ако искате, можете и да не я мърдате без това да ви създава неудобство. За съжаление цялата красота е твърде претенциозна. За да пуснете играта като хората, трябва да разполагате с

наистина хубаво видео

Шансовете Highland Warriors да не запали на някоя по-стара машина са силно увеличени. А дори и да разполагате с карта, която има над 32 MB, за предпочитане е чипсетът да принадлежи към последните модели на някоя по-известна марка. Играта ще тръгне и при липса на nVidia, но в редица от случаите са възможни леки до средни бъгчета. На моменти чудото се оказва по-тежко и от новичкия 3D шутър Unreal II. На всичкото отгоре стратегията е от онези подмолни неща, които разбърникват настройките на компютъра по възможно най-безскрупулен начин. Вероятността Windows-ът ви да направи някой странен софтуерен пирует и да заговори на шотландски е доста голяма.

Но както и да е, ако харесвате реално-времеви стратегии, то Highland Warriors ще е поредната нелоша геймка за колекцията ви. Геймплеят не предлага нищо качествено ново, но старите парчета са събрани и залепени по един съвсем приятен начин. Ако пък не си падате много по подобни геймки, но времето ви бъка от свободни дупки, пак си намерете тази игра. Гаранция, че ще си го уплътните ефективно.

Сергей Ганчев



И в Полша имали Индиана Джоунс...

Grom е историята на полския Индиана Джоунс. Създателите на играта смело твърдят, че главният герой е хибрид между авантюриста с характерната шапка и камшик и мистър Бонд. Джеймс Бонд... Но като се има предвид, че и създателите на Кака Лара до припадък повтарят същото за своята героиня, а тя няма никакви допирни точки с Grom, мисля да прескоча коментара по тази точка, за да не създавам объркване и погрешна представа...

И така, да се върнем на Индиана Джоунс. Основната прилика със знаменития археолог е сюжетът на играта, в която се преплитат исторически факти и фантастични елементи, а в действието отново е замесен Третият райх.

1942 г. Нацистки армии кръстосват света...

Или не съвсем... Докато в Европа гори пожарът на Втората световна война, то Тибет се радва на привидно спокойствие. Съвсем логично той се превръща в убежище за много бегълци. Там се спотайва и полковник Гром. Бивш офицер от полските специални части, погребал цялото си семейство покрай нацистката инвазия, той е изпратен в концлагер в Казахстан. Скоро обаче успешно избягва от военните и се скрива в Тибет. Там среща чешки търговец с благозвучното и неустоимо име Petr, който обаче по никакъв начин не може да конкурира героя с име Stinking Milk of Yak :-). Но да се върнем на търговеца. Той съпътства безстрашния ни герой в приключенията му и се бие рамо до рамо с него (поне докато не стане прекалено напечено)...

Всичко започва с една легенда. Тя разказва, че в загубения град на крал Арджуна са скрити дванадесет магически оръжия. Всяко от тях е толкова мощно, че може да унищожи човечеството за секунда. Уви, обаче в нея не се споменава точното местонахождение на древното кралство...

Знаейки, че то се намира на територията на Тибет, Хитлер изпраща свои войници да окупират района и необезпокоявани да открият това, за което се разказва в легендата. Сметките му обаче излизат криви, защото героичният поляк само това и чака – възможност да спаси света. Нещата се оплитат още повече, когато се оказва, че влиятелен човек, който иска да скрие самоличността си, се опитва да се възползва от услугите на Grom. Той го наема, за да изпълни мисията, но никак не би се поколебал да го прецака. Дори му изпраща и русокоса помощничка – таен агент, за която, както се оказва, не знаете нищо...

Grom е наистина оригинална. Тя е представител на

хибридния жанр

и се опитва да изпълни една доста претенциозна задача – да привлече феновете на едва ли не всеки тип игри пред монитора. Поне в началото тя доста ще ви заприлича на Commandos. Но това е само на пръв поглед. Истината е, че въпреки разнообразието, което предлага, Grom се концентрира предимно върху екшъна. При интензивния бой, който ще ви се наложи да водите, ще разчитате изключително много на бързина, организираност и тактика. Тъй като битките не са разделени на ходове, редуващи се между вас и противника ви, е важно да действате възможно най-експедитивно в името на каузата – било пък и на цената на една мишка...

Според авторите при агресивните прояви е важно да се командва главният персонаж, защото изкуственият интелект ще се погрижи за вашите приятели. Истината обаче боли. Можете да управлявате до пет героя и в повечето случаи се налага да ги ръководите сами. Когато оставите другите хора от екипа ви да се бият на воля, те вършат глупости. Издават местоположението си, не реагират достатъчно бързо, остават да се сражават сами вместо да се присъединят към вас, за да надвиете някой силен противник...

С девет думи: ако искаме добре свършена работа – свършете си я сами. Това, че сте поели управлението над всичките си герои обаче не означава, че те пак не могат да се окажат в тежест. Ако някой е пред умирачка, много често обърква цялата работата, защото да предпазвате един подобен герой, е на практика невъзможно. Противниците почти винаги ще стрелят точно по него. А смъртта на който и да е от вашите спътници води до огромния надпис на жизнерадостен червен фон "Game Over".

Интересно е, че можете да се правите на умрял, след като сте били зашеметен. Тъпото е, че за да се възстановите от зашеметяване, ви трябва адски много време... По отно-

RPG/ ACTION- ADVENTURE

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Rebelmind / CDV
сайт	http://www.gromgame.de
хардуер	Pentium 800 MHz, 256 MB RAM, 800 MB HDD
софтуер	Windows All, DirectX 7

PC CD ROM
2 CD







шение на битките важно е да се добави, че

приликите с Commandos

не се броят на пръстите на едната ви ръка. Като се замисля (което не ми случва често:)), дори добавяйки пръстите на краката, пак няма да ви стигнат! Но това е умишлено – авторите признават, че считат това за печеливша карта.

Интересно е, че при битките понякога е добавен допълнителен елемент трудност. Например, за да влезете в един манастир, двамата ви второстепенни герои трябва да оставят оръжията си. Следователно трябва да съобразите да натоварите Grom с толкова арсенал, колкото може да носи (а това означава ограничен брой, защото трябва да оставите място за медикаменти и муниции). Малко след като влезете в манастира, монасите, които са ви наредили да оставите оръжията си отвън (очевидно душевната ви извисеност не е задоволителна), ви притлакват да ги спасите от летящите демони, нарушили душевния им мир.

Друг интересен елемент са мините. Можете да откривате минирани райони с помощта на детектор. После тихичко да ги изровите и voilà – да ги преместите на неизвестно за противника място. Много ме израдваха група засмени нацисти, които си въобразяваха, че имат карта на минираната местност. :-)

Въпреки че

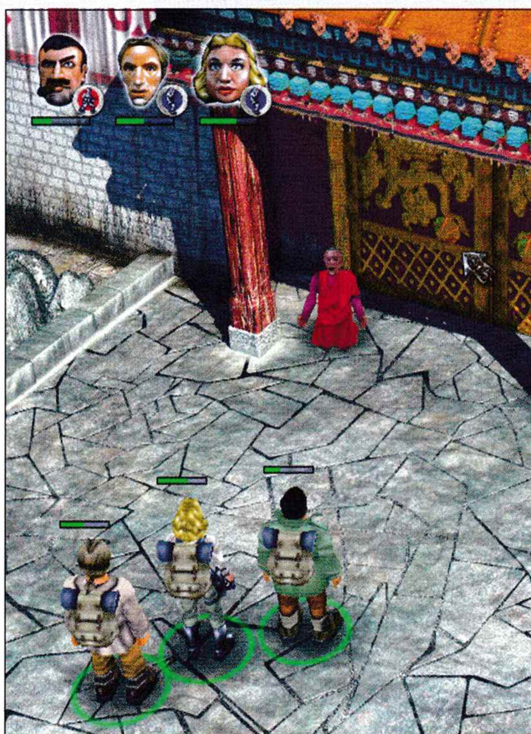
битките са наистина добре замислени

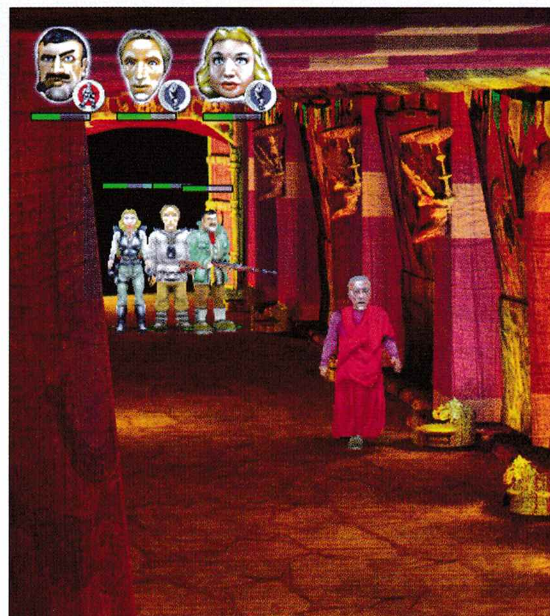
лично на мен едно нещо не ми допадна. В началото на приключението сраженията се преплитаха умело с историята. Всеки път нетърпеливо чаках да победя, за да видя как ще се развие действието. По-късно обаче те започват монотонно да се повтарят до безкрайност. Например след като победите три трудни за разбиване групи нацисти, попадате в епична битка с бандити, които ви залавят. Те ви пускат на една арена, където трябва да се сражавате последователно с няколко опонента. Когато най-накрая триумфирате и вече си мислите, че ще продължите по пътя си, следва поредната изненада – ваш приятел също е заловен. Първо реших, че ще трябва да се бия, за да освободя и него. Но не! Те ни пуснаха!

И след това, когато бях убедена, че най-после ще отдъхна поне за малко, лагерът на тези бандити бе нападнат от техни колеги в бранша. Победих ги, което обаче ме изправи пред следващата група нацисти...

Заслужава да се отбележи и чувството за хумор, което изобилства в това RPG-, RTS-, тактически екшън ориентираното приключение. Можете да чуете например как един симпатяга с каска да сподели на приятел по оръжие, че циганка му предсказала как няма да живее дълго. И







това точно преди да ги нападнете...

Хубаво е, че играта предлага голямо разнообразие от странични нелинейни задачи.

Една от любимите ми е пазаренето с търговците Когато купувате или продавате нещо на пазарчетата, вместо направо да се примирите с посочената сума, нагло можете да се опитате да изкопчите по-изгодна цена. За целта героите ви разполагат с различен брой карти, които изразяват различен подход. Имаме карти като например: "This price offends me!", "I'll teach you! I'll never pay you so much!", "I don't care! I'll wait.", "PLEASE! Lower the price a bit!"... Те обаче се променят в хода на разговора, така че да пасват на мястото като отговор на зададената от опонента реплика и запазват само настроението, което трябва да пресъздават.

Преди да започне олелията около пазарлъка, избирате определен брой от картите. Имате право и на повтарящи се. Опонентът ви прави същото. Никой не знае какво е избрал другият и е донякъде въпрос на шанс е да победите. Важно е, разбира се, и какво ще изберете в хода на играта, но сте ограничени между първоначално посочените от вас карти. Така започва надприказването. Целта е да затапите противника, за да успеете да спечелите пари от цялата работа...

Този момент в Grom донякъде ми напомня на третата глава в Monkey Island 3, където трябваше да успеете да затапите вражеските пирати като ги надприказвате...

Друг важен компонент са

куест елементите

Авторите не претендират за сложност на пъзелите. Напротив. Играта е изключително достъпна за всеки геймър и предлага много подсказки при и без това логичните избори, които трябва да правите. Целта е да се сведе мисленето по загадки до минимум. Аз, като голям фен на куестовете, не подскачам от радост заради това им решение, но предполагам така наистина ще спечелят по-широка аудитория. Не ми харесва например това, че когато се срещате с Великия Лама, трябва да говорите с него и да го убедите в искреността си и чрез движенията си (загадка, която звучи наистина интересно), всичко се опростява максимално за сметка на една допълнителна битка с един демон. Не се налага правите кой знае какви логични избори, което според мен се предполагаше да направите, а просто максимално бързо се старaете да повторите посочените ви знаци на екрана, които съответстват на думите ви. Измежду изброените трябва да познаете знака, който ви трябва. Авторите обаче са ни лишили и от това удоволствие като са направили така, че съответният знак издайнически да свети :-(

За сметка на това нелинейното приключение предлага забавни допълнителни задачи. За да спечелите допълнителни средства например, можете да тренирате да избягвате ножовете на един смелчага. А той е готов да се обзаложи на пари, че ще загубите. Също можете да гоните тибетския як на един мързеливец и да му го водите. И той е готов да ви се отплати...

Нещо, което никак не ми допадна, са бъговете. GROM има гнусният навик да ви изхвърля в най-неочакваният момент. Може да е от компютъра ми, но може пък и играта да плаче за пач. Правете save- ове и имайте предвид, че имате право само на 100 такива. После безжалостно трябва да затриете your preciousss.

Графиката и звукът са на доста добро ниво. Имаме 3D модели на персонажите на фона на 2D заобикаляща ви среда.

В заключение: играта определено си заслужава. Намерете си я и с изненада ще откриете, че принадлежите към феновете на поне един от жанровете, които Grom обединява.

Лили Стоилова

RPG	
издател	Troika Games
сайт	http://www.troikagames.com
излиза	Юни 2003

GreyHawk The Temple of Elemental Evil

От авторите на Arcanum

Наскоро стана ясно, че Troika Games – авторите на Arcanum, кръстниците на водолаза, създателите на култовата серия Fallout, работят над нова ролева игра. Тя ще бъде разпространявана от Infogrames и със сигурност ще се превърне в любимо занимание на много ролеви маниаци.

Играта ще се казва Greyhawk: The Temple of Elemental Evil. За всички феновe на D&D веднага става ясно, че действието ще се развива в

света на Greyhawk

Ролевата система, върху която ще бъде базирано творението на Troika, е вече превърналата се в стандартна за новите заглавия трета ревизия на Dungeons & Dragons. Авторите са избрали тъкмо тази система, защото според тях тя найлесно се адаптира за PC. Освен това те твърдят, че с нея най-сполучливо се провежда качествено приключение. Друга любопитна новина гласи, че в Greyhawk: The Temple of Elemental Evil ще видим истински 3D-енджин, който работи с пререндерирани декори и истински триизмерни герои. Оказва се, че Troika се потят над проекта от около година и вече са почти готови с графичната платформа.

The Temple of Elemental Evil всъщност е класическо приключение, създадено за първата ревизия на Dungeons & Dragons. Когато са били по-млади, авторите на играта са били големи ролеви фенове и затова сега са решили да възродят това старо епично

приключение, създадено през далечната 1985 г.

Едно от най-интересните неща около Greyhawk е, че в зависимост от избрания от вас клас и уклон, ще стартирате играта от различна точка. Авторите от Troika съобщават, че са имали доста трудности при трансформирането на модула The Temple of Elemental Evil от първа към трета ревизия. Естествено, след като са го направили, в новата игра може да очакваме всички магии и специални способности от най-новото издание на системата AD&D.

Troika няма да изневерят на принципите си, затова и в новата им игра всеки куест ще може да бъде решаван по няколко начина. Естествено, това ще влияе на сюжета. Авторите уверяват, че са се придържали към правилата на третата ревизия много стриктно и всяко действие на персонажа ви ще рефлектира върху неговия уклон. Това обаче автоматично означава, че в Greyhawk няма да видим никакви водолази. :)

За бойната система

е сигурно, че ще бъде походова, като най-вероятно ще има възможност за пускане на real-time мелета.

В Greyhawk: The Temple of Elemental Evil ще има голям набор от NPC-та, които ще могат да се присъединяват към вас. Всеки от тях ще има сериозна индивидуалност и със сигурност ще има куестове, свързани с тяхната история. Друго сигурно нещо е, че в зависимост от избрания от вас клас ще получавате и специфични задачи.

На този етап, въпреки че разработката на играта е в сравнително ранен стадий, Troika планират тя да е доста дълга. От думите на един от членовете на екипа става ясно, че без диалозите времето, нужно ви, за да минете Greyhawk, ще е поне около 20 часа.

Най-вероятно новият 3D енджин ще предлага доста зрелищни гледки. Магиите ще бъдат анимирани и ще бъдат напълно триизмерни. Относно разнообразието на противниците е сигурно, че те ще имат доста външни разлики. За пример ще кажа, че само вариантите за бъгбеърите ще са около 30.

Като

евентуална дата за излизане

на играта се спряга юни 2003-та. Дано Troika успеят да приключат работата си в срок, за да станем свидетели на поредното качествено RPG, направено от култовата троица, стояща зад игри като Fallout и Arcanum.

Орлин "Scuba Diver" Широв

P.S. Най-вероятно, след като завършат този модул, Troika ще се заемат с изработката на втори, базиран на Greyhawk, а именно Against the Giants.



WarCraft III модификации

WarCraft III: The Reign of Chaos излезе преди по-малко от година, но въпреки това из Интернет вече могат да се намерят стотици, дори хиляди карти и интересни негови модификации, повечето от които са създадени с помощта на мощния World Editor. Тази статия ще разгледа по-любопитните от тях, които са излезли или тепърва се разработват от заклети фенове на поредицата.

ПЪЛНИ КОНВЕРСИИ

WarCraft 3000

http://warcraft3k.wariii.gamigo.de

Мод, който все още е в процес на разработване. Смело и дръзко начинание. Действието в него ще се развива хиляди години след събитията в WarCraft III. Според очакванията то ще се съдържа няколко оригинални кампании, изцяло анимирани нови единици и сгради, с присъщи за тях звуци. И не на последно място – една допълнителна раса – сомкийтха. Разработчиците на мода твърдят, че възнамеряват да нанесат и дребни промени в геймплея. Така например, за да наемете даден герой, ще трябва да изпълните определени условия. Освен това се планира въвеждането на един нов ресурс за всяка раса.

ZeldaCraft

http://www.infoceptor.com/˜zcraft

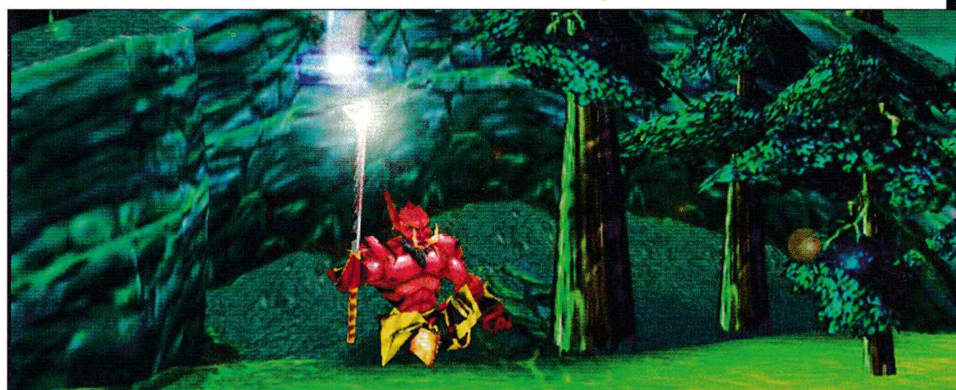
Първоначално ZeldaCraft е била замислена като пълна конверсия на StarCraft: Brood War. Поради известни проблеми и неприятности обаче проектът трябвало да бъде прекратен. Но с излизането на WarCraft III надеждите на напористия екип се възобновяват. В най-общи линии идеята е играта на Blizzard да се превърне в едно RPG с чисто нова история, отговаряща напълно на класическата ролева поредица на Nintendo – The Legend of Zelda. За момента обаче разработването на този мод за трети път е отложено за неопределено време.

Project ROR

http://projectror.warcraftiii.net/

Работата и по този мод все още не е приключила. Неговите създатели възнамеряват да добавят към вселената на WarCraft III една нова раса със специфична за нея кампания, единици, герои, умения, магии и т.н. Те се стремят към създаване на висококачествени артове, история и концепции, които да се доближат до качеството на Blizzard. В





Project ROR ще видим няколко нови класове герои: Trickster, Doom Priest, Crystalledge и др., както и единици като Stoneshaper, Bloodsucker, Fire Serpent. За повече информация около този мод дръжте под око неговата официалната страница.

Кампании

Rise of Krill

http://www.rok.wc3campaigns.com

Това е една от първите фенски кампании за WarCraft III. Тя разказва за приключенията на млад орк, който търси необикновена и древна билка. Говори се, че нейната сила ще придаде още по-невероятна мощ на умението bloodlust. Кампанията съдържа подновено меню, нови скинове, модели, умения и т.н.

Nature's Call
The Spider Queen

http://forum.warcraftiii.net/maps.php ?id=1377

Една наистина добра кампания, състояща се от около десет карти. Тя започва с раждането на малко осмокрако и беззащитно паяче (главен уникален клас герой) и впоследствие проследява израстването му до момента, в който се превръща в огромна и хищна кралица.

Hunted Campaign

http://hunted.wc3campaigns.com

Все още е незавършена. Тази RPG кампания изглежда изключително добре и определено привлече любопитството ми. Тя ще предложи трима герои за игра, нелинеен сюжет и нова система за куестове, която ще ви дава възможност да избирате дали да се заемете с някоя задача или не. Ще има и гигантски и свързани помежду си карти, което, от своя страна, ще ви позволява да пътувате когато и където си пожелаете. Ще бъдат добавени нови модели, скинове и магии, изменящо се време и прочее. Според нейния сайт Hunted Campaign би трябвало да бъде пусната за даунлоуд съвсем скоро.

High Elf Campaign

http://forum.warcraftiii.net/maps.php ?id=1742

Още една прекрасна кампания с интересна история, която се развива в продължение на пет добре изградени мисии. В тях ще поемете управлението на върховните елфи – модифициран вариант на расата на хората. Недостатъци – проблеми с камерата при междинните анимации.

RPG Maps

Dragon's Wail

http://forum.warcraftiii.net/maps.php ?id=1022

Главният персонаж в този мод е новоизлюпило се дракончe, което още в първите секунди на своя живот се сблъсква със суровата действителност. :-) Вие ще поемете управлението на въпросния уникален летящ герой и ще имате възможност да го развиете до тридесето ниво на опит. Ще го наблюдавате как расте, как силата и уменията му се увеличават. В един момент то дори ще започне да се преобразява и в най-различни създания. Модът съдържа интересни куестове и любопитен геймплей, нови предмети и прочее. По пътя си ще се натъквате на омагьосани гори, които могат да поглъщат неприятели, на странни атакуващи статуи и т.н.

New Race Mod

http://www.wc3campaigns.com

Мощен мод, който подменя стандартните раси на WarCraft III с нови. Хората се превръщат в горски елфи, орките – в тролове, немъртвите – в хаос, а нощните елфи – в човекогущери. Модът изглежда доста симпатичен и забавен. За да се възползвате от него обаче, трябва да ъпдейтнете WarCraft III най-малко до версия 1.4.

Други

The Commander

http://www.wc3campaigns.com/

Ъпдейтва която и да е карта на WarCraft III и кара съюзения с вас компютър да прави всичко, което му заръчате. Например да ви дава злато и дърво, да напада врага или да охранява даден юнит, да прекратява започнатата атака и т.н. Много полезен и интересен мод.

Dungeon Master Mod v1.3

www.ddmpdwc3campaigns.com

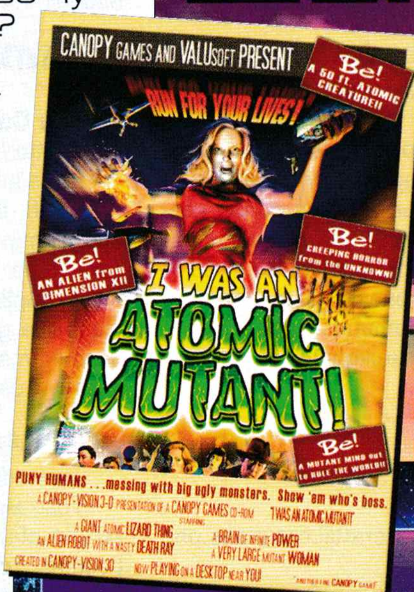
Този мод е предназначен за хора, които обичат да си играят на Дядо Господ. Той ви позволява да се превъплътите в истински Dungeon Master, притежаващ власт над всеки един аспект от геймплея на WarCraft III. Като такъв, вие ще може да контролирате играчи, да създавате, управлявате и убивате единици, да променяте музиката, времевите условия и статистките, да превръщате деня в нощ и обратното, да сътворявате анимации, куестове и прочее.

Всичко, за което се сетите – и то в реално време!

В общи линии това са някои от по-интересните модове, карти и кампании, на които попаднах в последно време. Стига да проявите малко повече интерес, търпение и упоритост, вероятността да се натъкнете на истински бижута е огромна. Както и сами виждате, за момента се подготвят и цели три пълни конверсии на WarCraft III – и трите изглеждат доста обещаващо. За в бъдеще вероятно можем да очакваме и други подобни мащабни проекти. Но кой знае...

Владимир Тодоров

Готови ли сте да сеете ужас и разрушения в ролята на филмово чудовище от 70-те?



Преди около месец излезе игра, наречена They came from Hollywood. В нея си избирахте чудовище от филмите през 60-те и 70-те и започвахте да рушите някой по-известен град като Ню Йорк, Лондон, Вашингтон и други. Сега на бял свят се появи I Was an Atomic Mutant, която доста напомня на гореспоменатата геймка.

Тя ви пренася в 70-те години на 20-ти век, където филмовият бизнес е процъфтявал не с поредния екшън а ла "влязох в базата на противника и я сринах до основи без да ми направят дори една драскотина", а с множество широкоекранни продукции, където главният герой е бил огромен зъл мутант, мислещ само как да руши и всява ужас сред хората (по-младите читатели могат да направят съпоставка с Годзила). В тази игра вие влизате под кожата на един от тези зверове.

Добре, първо ще трябва да си

изберете звяр

Имате само четири възможности: голям огнедишащ гущер, огромен мозък, извънземно и сексапилна, но опасна мадама. Интересното тук е, че всяко едно от чудовищата действително съществува в някой филм. А изборът му е представен с рекламния плакат за него преди премиерата. После следва избор на трудност. Тук имате доста разнообразни възможности: две основни трудности (arcade и monstrous) и още три подтрудност. А за по-автентичен вид можете да пуснете играта в класическите цветове на филмовото изкуство от тази епоха, а именно черно-бяло.



Фабулата започва от едно малко градче в пустинята, край което е проведен атомен експеримент. По стечение на обстоятелствата вие се оказвате в радиоактивната зона и... се превръщате в мутанта, който сте си избрали по-рано. Време е да си отмъстите. На ваше разположение са около двадесет и четири нива, които всъщност представляват градове, военни бази, атомни централи и други. Задачата е проста –

срини ги до основи

За съжаление няма действителни населени места, както в They came from Hollywood, но никой не е съвършен, нали? :-) Разбира се, няма да можете да рушите мегаполиси напълно необезпокояван. Всеки един град (база, централа) се охранява от досадните военни и специалните части. Униформените са една голяма напаст. Освен че стационарните им оръдия ви свалят здравето до критичния минимум за отрицателно време, не пропускат да ви докарат някой и друг самолет, чиито бомби са достатъчни да ви вземат 1/3 от кръвта. Другите средства, с които военните ви се пречкат, са танкове, бронетранспортьори, изтребители от Втората световна война, както и прототипи на свръхзвукови самолети, бункери с картечни гнезда и доста други.

Специалните части са още по-натрапчиви. Те са въоръжени с някаква биохимична пушка, която доста напомня на Bio-rifle-а от Unreal Tournament 2003 и е способна да ви свали само със 7-8 изстрела. А поради малкия си размер, спецчастите са наистина опасни за живота на вашия мутирал любимец.

Вашето същество не би било толкова мощно без своите

специфични атаки

Те са различни за различните чудовища. Например огнедишащият гущер може да взима коли (танкове) и да ги мята по паникьосаните граждани, да плюе огнено кълбо, да бълва продължително огън (спомнете си магията Inferno от Diablo II), да атакува с атомна захапка и други. За останалите същества атаките са почти идентични. Но за да използвате "ударите" си, трябва да имате достатъчно Atomic Power. За по-мощните се изисква повече енергия, а за по-слабите – по-малко. А ако Atomic Power-ът ви свърши, ще трябва да изчакаме малко, за да се зареди.

Да не забравяме и различните power-ups. Те обикновено са скрити в градовете под някоя сграда. Представляват знак за радиация с различен цвят – в зависимост от цвета може да се определи и предназначението на бонуса. Лилавите ви дават двойни щети, бледо сините – един живот, червените – кръв, залените – Atomic Power.

Кирил Илиев

THIRD PERSON SHOOTER

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Canopy games / ValuSoft
сайт	www.atomicmutant.com
хардуер	Pentium 400 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1

PC CD ROM
1 CD



ETHNIC CLEANSING

Ако Хитлер беше геймър, това вероятно щеше да е любимата му игра...

Аз съм тъмен балкански субект,. Баща ми не носеше името Ханс, а най-арийското чудо в семейството бе античното ауди на чичо ми. По тези, пък и по редица други причини, игри от рода на настоящата Ethnic Cleansing будят у мен някаква странна смесица от неориентирани усмивки и тих ужас. Номерът е в това, че названието на шутъра (в превод – етническо прочистване) отговаря напълно на своето съдържание.

Сценарият, предаден накратко, е следният:

Лошите евреи стигат до върха на своето безчинство и расовите войни започват. Ционистките банди са подсилени от орди маймуноподобни мексиканци и негри. Истинските бели са изправени пред ужасяваща заплаха. Но на сцената се появяваме ние и тръгваме да дезинтегрираме нисшите раси. Задачките са тотално изтребление на "черните гадини" и затриването на техния юдейски ръководител.

Действието, ако то може да се нарече така, се свежда до тичане към целта и оставяне на възможно повече трупове.

Специално за хората със скрупули е поместено филмче, в което се обяснява как

мултиетническите общества са вредни за здравето

и какви лоши работи се случват в големия, управляван от евреи, свят. Според авторите това би трябвало да оневини напълно виртуалните ви действия. Дори се очаква да изтръска поне една идея ярост в повече. Причината е, че противниците са много и стрелят по всичко, което има по-блед тен на кожата.

Наша арийска милост също трябва да демонстрира немалко умения, мотивация и воля. Най-малкото, за да се въздържи от деинсталирането на играта. Ethnic Cleansing бъка от неща, които могат да доведат до изтърбушване на любимия компютър. При това най-важната причина, която може да откаже всеки от достигането на заветния расов идеал, е не толкова самата идея, а по-скоро нейното осъществяване.

Ако оценяваме безпристрастно техническото изпълнение, единственото нещо, което ще можем да извършим, е чистосърдечно паническо бягство с възможно повече крясъци. Явно представителите на висшите раси нямат и най-малка представа от геймдизайн. Картинките изглеждат като излезли от някой сюрреалистичен кошмар, в който новичката ви GeForce 4 е изпушила тотално. 3D-то е сплескано до две измерения и четвърт, а шарениите са се върнали до позабравените 256 цвята. С две думи всичко прилича на

отчайващо грозна драсканица

попаднала в гравитационните лапи на някоя черна дупка.

За ужас бедите не свършват дотук. Звуците на играта са нещо, което може да смущава съня ви до дълбока старост. Докато ефектите са горе-долу поносими (с малко фантазия), то музиката е нещо специално. Повечкото парчета са напълно прилични, ако не обърнем внимание на имената и съдържанието им, които са от рода на "Моли се за война!" и "Класически Композиции на Ку Клукс Клан"...

Всъщност, ако каската на дядо, онази с двете светкавици, все още седи в мазето и ако първата книга (и последната), която сте прочели, е Main Kampf, то тази игра ще ви даде нови порции вдъхновение. Иначе всички останали могат да изпуснат заглавието, освен ако не страдат от някаква особена и нелечима форма на мазохизъм.

Сергей Ганчев

3D ACTION

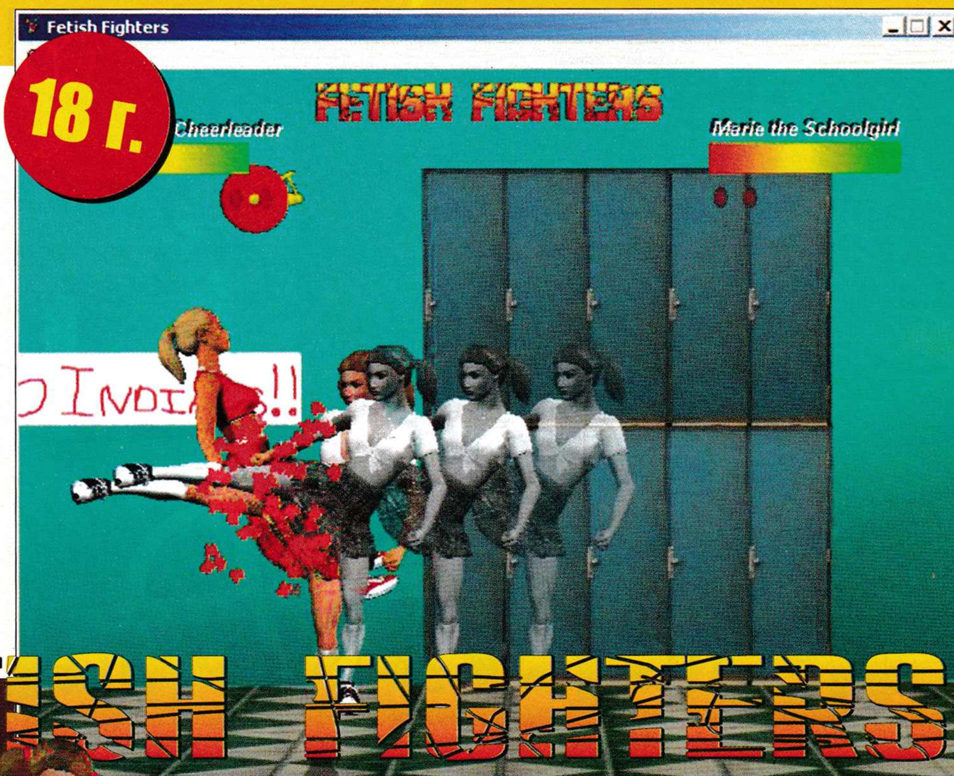
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Resistance Records
сайт	http://www.resistance.com
хардуер	Pentium 500 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX

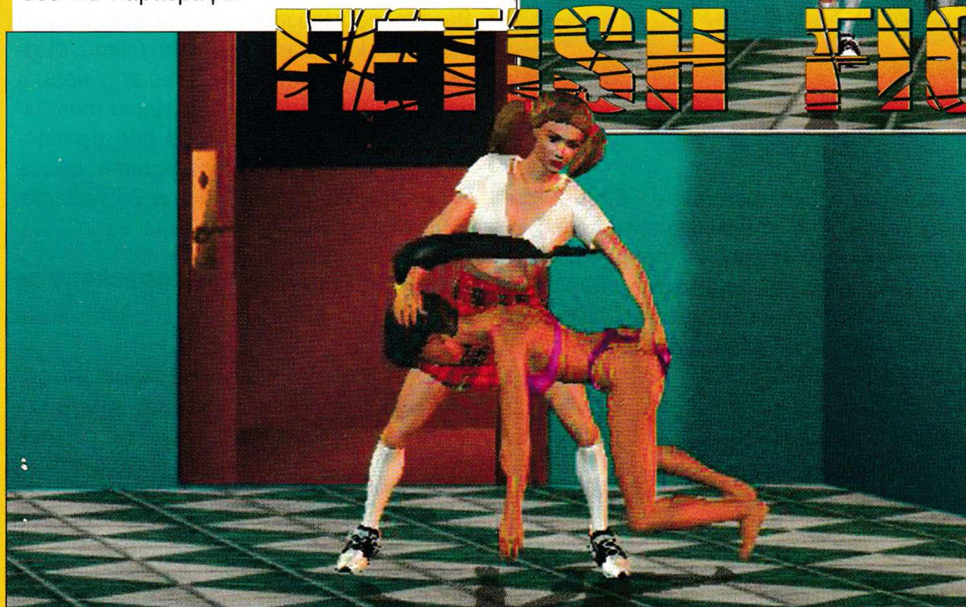


1 CD

Тупалка за извратеняци

Е, точно такива игри (и извратенячeската манга куест серия, на която се наслади колегата Бойчев) събуждат при някои не мръснишко подсъзнание, а чист нагон. При други – просто усещане за погнуса. За какво става въпрос: Fetish Fighters е "3D" тупалка, но може спокойно да се разгледа и като порно мод на Mortal Kombat 1. С други думи на фона на яки 3D мацки по бельо (ако сте ги тупали първия рунд) ще се запознаете с най-безумно тъпия представител на жанра. Всъщност кой точно жанр...? Сериозно се замислям, че в един друг жанр Fetish Fighters преспокойно може да си получи пълно 6 по всички параграфи.





Имате три режима на игра – история, сингъл и мулти. Ами какво да ви кажа – аз лично предпочитам едно друго мулти – пак се изпълнява от двама, пак в първия рунд се събличаме, във втория сме по бельо, а в третия... ми как какво – тетрис. Що тетрис ли – ами нали си спомняте оная дългата пръчка колко много точки носи, ако я пъхнете в правилната дупка?

И защо точно фетиш – ами фетишистите са едни дърти дебели чичковци с очилца, които си падат по странни работи – най-често дрешки и униформи или предмети. Та гаджетата в играта до едно олицетворяват някоя мъжка фантазия – я сладурanska медицинска сестра да ти забие една голяма игла (уфф, тук вече се обърках с това кой на кой трябваше да забива иглата), или пък индианка, приканваща ви да пояздите. В инфото на момичетата можете да прочетете интересни факти за тях, като специалните им движения, сексуалитито им (нещо като фаталити от MK, ама не съвсем... ох, на баткоoo!) , любимата им поза (отпред, отзад, отгоре и отдолу, 69 и т.н... много поучително) и хоби – например медицинската сестра си пада да я пляскат гола по дупето.

Говорейки за поза, знаете ли какво е поза "бобър" – жената седи на стола, вие си я нагъвате, а тя гризе дървесината. Простащинка, ама какво друго да напишеш за игра, за която всичко се казва с три изречения.

А, да – системните изисквания. Ами пентиуми-ментиуми и 128 MB, ама те са всъщност несъществени.

Най-важното е да имате здрава дясна/лява ръка и кърпичка до себе си, че гадните петна по килима трудно се перат... И не се надявайте, че са под масата с компютъра и никой няма да ги забележи – нали майка ви пуска прахосмукачката (по сведения на един колега "прахосмукачката" била една блондинка близо до "Шератън", с доста евтини тарифи – Yo, peoples, get yourself a real life/job/wife!).

А за сексуалитата така и не можах да ги видя в действие. Някак съм отвикнал само с три бутона да играя подобни игри, ама имената им звучат поне интригуващо, като Bra Teleport, Ride'em Cowgirl, сестрата ви вкарва "Инжекцията" и т.н. все в тоя дух. Като казах дух, та се сетих, знаете ли... упс, бе то малки деца ни четат все пак, сори.

А сега "дъ гранд финалито" – играта е шит, мегашит, супершит и единствената причина, заради която се занимавам с нея, е, че като игра може да е шит, ама като пийп шоу си е супер. Абе всъщност не се и занимавам, баста. Отивам на театър с жената, пък после ме чака и нощна на гореспоменатия мултиплейър.

Георги Панайотов

ЕРОТИЧНА ТУПАЛКА :)

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	BRZgames
сайт	http://www.brzgames.com/ff
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM, 3D Video
софтуер	Windows All, DirectX 7+

PC CD ROM
1 CD

Ipswich Town Official Management Season 2002/2003

Second half from Portman Road.

Британците са психясали на тема футбол. А на британския геймър какво му трябва – футбол, футбол и още футбол. А и да не забравяме галоните с бира, които са неотложна част от емоциите, мест-остерона и хулиганските сбивания, организирани от феновете по време на поредния футболен мач. :-)

През последните месеци от Smoking Gun Productions не спряха да бълват своите мениджъри, посветени на Негово Величество Цар Футбол. По какво се различаваха те? Ами по абсолютно НИЩО, ако изключим САМО отборите, които имахме възможността да управляваме, като се превъплътите в техен менажер. Имената (съответно и заглавия на игрите) на трите отбора бяха, ако не ме лъже паметта, Манчестър сити, Челси и Саутхямптън. Тези три менажера бяха нещо като зле направен MOD за една игра, излязла преди повече от петнадесет месеца – Giant Killer 2. Освен това да не изпускаме факта, че Giant Killer 2 си беше направо долно изплагиатстване от фаворита в жанра – Championship Manager. И отгоре на всичкото беше меко казано калпава имитация.

Добре, но сега братята британци са решили, че гореспоменатите игри не са ни достатъчни и пуснаха поредния футболен симулатор. Този път няма да управлявате отбор от висшата лига на Великобритания, а от първа дивизия. Вие се превъплъщавате в мениджър на Ипсуич Таун и започвате да водите своя отбор към славата.

Но какво може да прави един футболен мениджър? Обичайното – да купува и продава играчи, да измисля нови тактики и стратегии за победа, да определя вида тренировки за различните постове футболисти (това е по-скоро задължение на треньора), да прави смени по време на мач, ако е недоволен от някой ритнитопковец...

Засега разлики – абсолютно никакви

Не се мъчете да откривате и вие, дами и господа. Те просто не съществуват. Може би единственият коз на тази игра е актуалната база данни с футболисти и историята на Ипсуич Таун. Друго интересно нещо за феновете на отбора (силно се съмнявам, че в България има много) са снимките на футболисти от тима. Те се появяват по време на мач, както между другото е и в другите подобни игри на производителя.

Да видим сега как се справяме с конкуренцията в първа дивизия. Ами елементарно – просто си измислете една тактика и не я сменяйте повече, ще пометете всички отбори по пътя си. :-) Дори когато влезете във висшата лига на английското първенство, не е нужно да правите никакви корекции. А в Championship Manager беше задължително да си смените тактиката в определен момент, а не да карате все по старому, ако не искате да ви сгазят.

Да споменем и как се водят футболните срещи. Имаме една таблица, където се отбелязват статистиките на мача – владение на топката, удари към вратата, точни попадения и резултат. Няма да наблюдавате какво става на терена, я. Кой ти дава така? Но това е просто недопустимо, особено като имаме предвид, че Total Club Manager 2002 предлага няколко камери за наблюдение на мача.

Нека отделим последните редове за графиката и звука. За първото нещо просто не можем да говорим – все едно да оценяваш колко добре са направени таблици. Звукът е на косъм от критичното ниво. Коментарът по време на мач е толкова сух, че все едно четете колонка от спортната страница на някой второразреден вестник. А изблиците на радост на феновете се изчерпват само с едно "Yeah" при някой по-опасен удар към вратата.

При положение, че на пазара има безспорни хитове в жанра като Championship Manager и Total Club Manager 2002, тази игра просто не си струва, освен ако не сте закоравял фен на отбора.

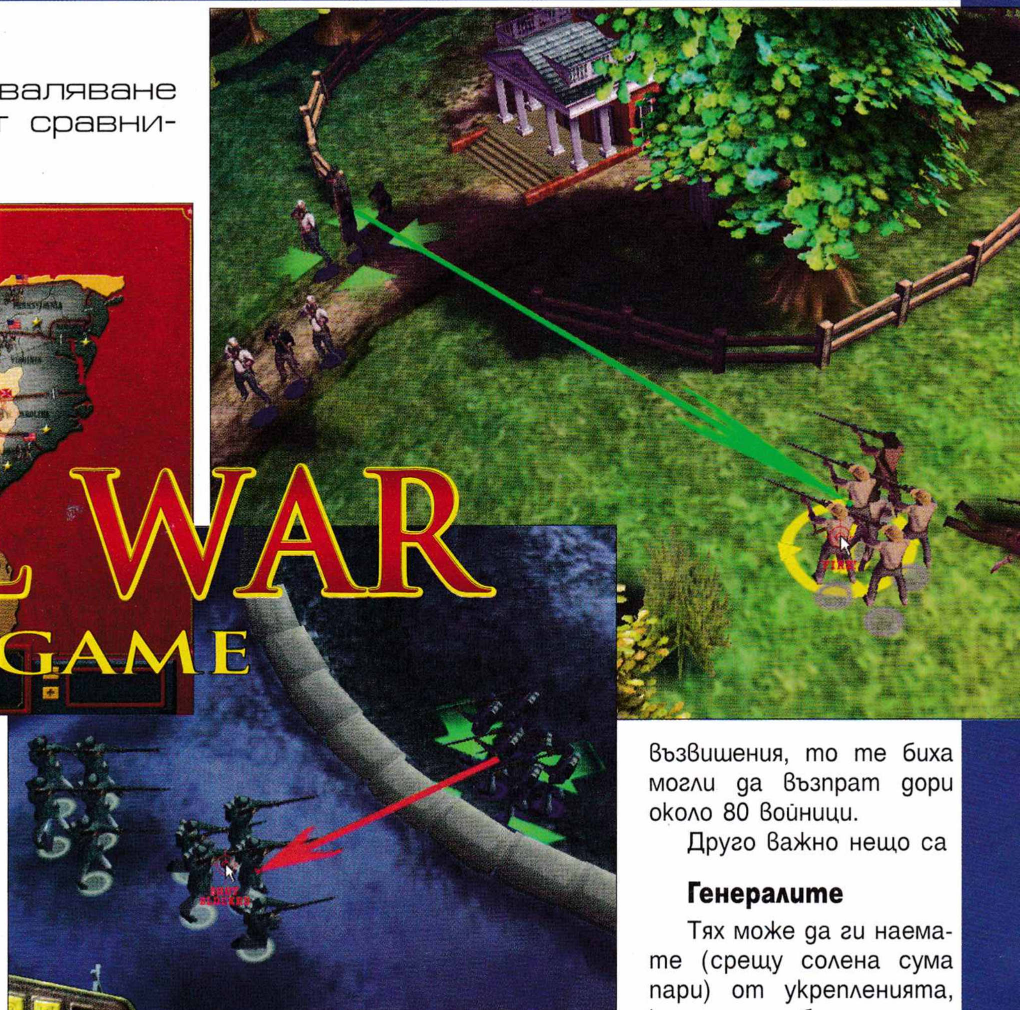
Кирил Илиев

FOOTBALL MANAGER

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Smoking Gun Productions
сайт	http://www.smoking-gun.co.uk
хардуер	Pentium 300 MHz; 64 MB RAM;
софтуер	Windows All, DirectX

PC CD ROM
1 CD

Поредният опит за възхваляване на Америка, но този път сравнително сполучлив

CIVIL WAR THE GAME

1861 г. Година, съдбоносна за историята на САЩ. Избухва гражданска война между Севера и Юга. Ябълката на раздора е робството. Южните щати отказвт да се подчинят на закона против робския труд. В отговор на това правителството във Вашингтон налага тежки данъци на южняците. От своя страна, южняците затварят всички търговски пътища за Севера и по този начин оставят без храна половината страна.

Време е за война...

Несъмнено сте се досетили за какво става въпрос в настоящата стратегия. Вие поемате ролята на една от враждуващите страни в конфликта – Union (Севера) или Confederation (Юга). Но преди това ще трябва да си изберете тип на игра – North vs. South, Free for all и Change History. North vs. South е реално пресъздаване на военните събития от Гражданската война, които бихме могли да промените. Free for all е типичен skirmish-режим. Играете докато не унищожите всички военни сили на противника или той вашите. :) В change history режим имате на разположение няколко важни дати от Гражданската война. Единствената разлика между първия и третия вид игра е това, че в първия случай имате възможност да избирате с колко единици и с колко пари да започнете, докато в третия тип просто стартирате от гореспоменатите дати.

И в трите случая ще играете на една и съща карта – тази на Америка (без Аляска и още няколко западни щата). Всеки щат е разделен на помалки окръзи. В някои от тях има железопътни гари, чрез които можете да стигнете дори и до най-отдалечената точка на страната. Можете обаче да прехвърляте армии само от гара на гара. Също така всеки окръг представлява и своеобразно бойно поле. За съжаление то не се променя, ако две армии повторно се сблъскат на едно и също място.

Когато противниковите войски се срещнат, битката се пренася на терен, който зависи от региона. Тук има един малък бъг. Ако играете с Конфедерацията и нападнете форта в Тенеси, в който се е установил противникът, то не вие ще щурмувате укрепеното място, а врагът вас. :) Но нейсе – преживява се. Поне теренът е доста разнообразен и може да ви помогне (или навреди). Да, точно така мястото на битката оказва влияние върху бойните действия. Например, ако имате еднадве артилерии, разположени върху възвишения, то те биха могли да възпрат дори около 80 войници.

Друго важно нещо са

Генералите

Тях може да ги наемате (срещу солена сума пари) от укрепленията, които са общо четири на брой. Без генерал вашата армия не би била много боеспособна. Освен това без помощта на пълководеца посмъртно не можете да накарате военен отряд да нападне. Поради тази причина генералът е просто задължителен. Ще срещнете действителни личности от епохата – Грант, Лий, Бърнроуд и други.

Нека спомена и няколко думи за бойните части. Те са лека и тежка пехота, конница, подвижна и обсадна артилерия. Единиците са напълно идентични и за двата враждуващи лагера. Събират се по подобие на Heroes – след определен брой ходове се трупат единици в завзетите територии и по-точно – укрепените окръзи (общо четири). Разбира се, ще ви трябват и пари, с които да наемате солджърите. Кеш набирате от окръзите, които са под ваш контрол. Колкото повече "завзета" територия притежавате, толкова по-добра икономика ще имате. Средно от един регион взимате по 150 щатски долара на ход.

Графиката не е нещо особено – терените са поносимо направени, но войниците са ужасно дървени. За звука могат да се кажат по-добри неща – по време на битка изстрелите трещят досущ като истински, а докато сте в менюто, върви приятна музика.

Кирил Илиев

TURN BASED STRATEGY

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Activision/Cat Daddy
сайт	http://www.catdaddy.com
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1

PC CD ROM 1 CD

КВАЛИФИКАЦИИ ЗА WARCRAFT III С OPTILAN В ФРАНЦИЯ!



Вход свободен – без такса за участие!
OptiLAN призовава всички собственици на гейм клубове в България да подкрепят родния кибер-спорт. Дайте възможност на вашите клиенти да тренират в battle.net – гаранция за успешното им представяне на квалификациите и на международния турнир в Кан, Франция
Осигурете оригинален WarCraft III за вашия клуб!
За повече подробности посетете нашия киберспорт сайт http://cs.opti-lan.com.

CPL EUROPE FRANCE
14–16 март, Кан (Франция)





КРАЧКА НАПРЕД ЗА ВАШИЯ КЛУБ!

Най-популярните гейм-сървъри в България: Counter-Strike, Diablo II, WarCraft III...
Ако вече имате оптична свързаност, но желаете по-бърз и надежден интернет, по-нисък ping, по-висока скорост към българските FTP-сървъри и най-вече **ако ви е омръзнало да плащате много за малко** – свържете се към vLANа на OptiLAN!

Ако не знаете как – моля, попитайте ни: **office@opti-lan.com**.

PS MANIA

Този път на дисковете на списанието сме включили два кратки трейлъра, които ви препоръчвам да изгледате, дори да си нямате PC у дома. Става въпрос за платформъра Sly Raccoon и екшън приключението The Mark of Kri. BTW – именно с The Mark of Kri слагаме началото на нова рубрика в приложението, кръстена "Хит на хоризонта". В нея ще ви запознаваме възможно най-рано с предстоящи заглавия с всички шансове да ударят тавана на бъдещите класации. Остава само да видим дали ще уцелим джакпота още с първия си залог.

Ивелин Иванов

СИСТЕМА ЗА ОЦЕНЯВАНЕ

100%	**90% – 100%** Бинго! Игра, която ще остане в историята на гейминга.
90%	**80% – 90%** Потенциален хит.
80%	**70% – 80%** Солидна игра, доста над средното ниво.
70%	**60% – 70%** Не е зле, но не блести с нищо особено.
60%	**40% – 60%** Можеше и по-добре. Язък за барута!
40%	**20% – 40%** Можеше и по-зле, но нима това е оправдание?
20%	**0% – 20%** Тази игра убива мозъчни клетки! Играйте на своя отговорност

MGS2 (ЕВРОПЕЙСКИ) ЕКСТРИ

Европейската PlayStation2 версия на MGS 2 Substance ще включва допълнителен DVD диск с обширна допълнителна информация за създаването на играта. Всеки от включените в него 3D модели на персонажи, нива и декори ще може да бъде разглеждан в най-дребни детайли. На диска ще можете да откриете още окончателния сценарий на играта, "досиетата" на създателите на играта, както и публикувани за пръв път сцени и работни моменти. И ако това все още не ви е достатъчно, на въпросното DVD ще откриете и съкратена версия на саундтрака на играта. Европейската версия на вече издадената в Щатите Metal Gear Solid 2: Substance 2 за PlayStation 2 трябва да се появи на пазара на 28 март тази година.

NINTENDO СЕ ГОТВИ ДА ОТВЪРНЕ НА УДАРА

След като през последните месеци все повече се шуми около PlayStation3 и Xbox 2 (засега наречени само условно така), Nintendo очевидно са решили, че е крайно време и те да се включат със своята доза обещания към настоящите и бъдещи конзолни геймъри. Цитиран от Ройтерс, президентът на Nintendo of Japan Сатору Nyama е заявил, че наследникът на Gamecube ще се появи на пазара в края на 2005-та или началото на 2006-та година в зависимост от това кога точно ще са готови стартовите заглавия за новата конзола. Очевидно този път Nintendo са решили да не закъсняват още на старта и да атакуват челната позиция в надпреварата от самото начало. Между другото, компанията отрече категорично слуховете за превръщането ѝ изцяло в създател и издател на развлекателен софтуер по примера на Sega.

ПО BAD BOYS II СЕ ПРАВИ ИГРА

Empire Interactive подписаха договор със Sony Pictures за правата да създадат игра, базирана на продължението на Bad Boys, с участието отново на Уил Смит и Мартин Лоурънс. Все още не е ясно дали звездите на филма ще бъдат ангажирани по някакъв начин с продукцията на играта. Очаква се Bad Boys II да се появи на пазара тази Коледа във всички конзолни формати, а също така и за PC.

АМЕРИКАНЕЦ ДА СИ...

Activision обявиха конкурс с награден филм $20,000 за създаването на нинджа филм, посветен на новата им игра Tenchu: Wrath of Heaven. За да участвате обаче, трябва да сте американски колежанин или студент и да сте навършили 18 години. Представеният за конкурса филм трябва да е не по-дълъг от 3 минути и може да е заснет с реални актьори или да бъде анимация (класическа или 3D). 40-те най-добри опита ще бъдат оценени от Джон Ву (да, същият Джон Ву) и Теренс Чанг от Lion Rock Productions. Класираният най-високо участник ще стане и победител в конкурса. И след като очевидно не сме американци, не ни остава нищо друго освен да се насладим на тези няколко нови скрийншота от Tenchu: Wrath of Heaven.









Издател:	EA Games
Създател:	Edge of Reality
Жанр:	Strategy / Simulation
Платформа:	PlayStation2
Играчи:	1-2



Дори никога преди да не сте играли на компютър, шансът да не сте чували за The Sims е твърде малък. Най-малкото защото днес – повече от две години след премиерата си – The Sims продължава да чупи рекорди. Преди всичко това е най-продаваното PC заглавие на всички времена. До момента са издадени цели пет официални продължения (expansion packs) на оригиналната игра. The Sims е единствената игра, при която съотношението при играещите мъже и жени е 50 на 50. В третата си година от излизането на пазара The Sims продължава да е в Top 10 на повечето класации по продажби. И така нататък, и така нататък...

Добре, какво е това? Масова истерия? Епидемия? Не бих казал. В дъното на такъв комерсиален успех не може да не стои една наистина гениална идея. По мое мнение най-краткият начин да се опише геймплеят на The Sims е – комбинация от тамагочи и сапунена опера. Играта ви позволява да създадете свой симулиран човек (откъдето идва и името "sim") и да управлявате почти всеки аспект на неговия живот. Точно като при тамагочито, вашият "сим" трябва да се храни и да спи, да ходи на работа, да се среща с приятели и – бога ми! – дори да ходи до "едното място". Но грижите за вашето творение далеч още не свършват. Вие трябва да му създадете дом и да го обзаведете по подобаващ начин. Именно тук идва ред на другата голяма "кукичка" в играта – многобройните предмети (мебели, уреди, предмети на изкуството и т.н.), с които играещият трябва да се сдобие, изпълнявайки определени условия.

И какъв е смисълът от всичко това? Как се печели в тази игра? Много просто – вашият сим, или вашето сим семейство (защото можете да управлявате и цяло семейство) трябва да се чувства максимално добре, максимално доволен от живота. Звучи доста постно, нали? И наистина щеше да е, ако The Sims не предлагаше такова изумително разнообразие от ситуации, с които трябва да се справите по пътя към пълното щастие на вашето "протеже". Точно както в една успешна сапунена опера, и тук непрекъснато се случва нещо. Някои от събитията са доста тривиални, други са интригуващи, а трети дори налудничави. Така или иначе, просто няма начин да предвидите какво ще се случи след това. Именно тази "малка" екстра, плюс неоспоримото чувство за хумор на създателите на играта, са в основата на пословичния успех на The Sims.



Появата на PlayStation2 версия на The Sims едва ли е изненадала някого. Изненадващо е по-скоро, че тя се появява чак сега. Защото, като се замисли човек, идеята на играта е по-скоро "конзолна", отколкото "компютърна", ако разбирате накъде бия. Чудесно, а дали тогава The Sims не е претърпяла някакви забележителни метаморфози по пътя към екрана на вашия телевизор? Уви, не. Играта си е почти същата с две малки изключения – режимът "Get A Life" и режимът за двама играчи. Get A Life представлява нещо като комбинация от обучаващо ниво, което да ви запознае с механиката на играта, и кратка "мисия", състояща се от няколко подзадачи. В режима за двама играчи можете да се състезавате със свой приятел, като всеки от вас поема управлението над свой собствен сим и се опитва да изпълни по-добре от другия определено задание.

Колкото до всичко останало в играта, то си е все същото. Може би си струва да спомена и леките графични подобрения, с уговорката, че PC феновете едва ли ще се плеснат по челото при вида им. В управлението също са направени някои козметични промени, най-вече за да се пригоди управлението с мишка към особеностите на PS2 джойпада. Първите ми впечатления са, че хората от Edge of Reality са се справили доста прилично с тази задача.

Дали The Sims ще дублира феноменалния си успех и на конзолния фронт? Почти със 100%-ва сигурност – да. Безспорно бъдещето на електронните развлечения е в игри, които са отворени към далеч по-широка аудитория, вместо да залагат на верните до гроб, но далеч по-малобройни почитатели на една или друга "култова" игра.





Вероятно ви е писнало да слушате как една или друга игра "прилича на истински анимационен филм на Дисни". Простете, но ще трябва да кажа долу-горе същото за The Mark of Kri. Дори ще добавя, че тя има правото повече от доста други да носи този етикет. Първо, защото е "нарисувана" и анимирана наистина страхотно. И второ, тъй като по нея наистина са работили куп бивши аниматори от студията на Дисни, плюс някои истински легенди от света на анимационното кино, какъвто е Дон Блът да речем. Е, резултатът е налице — The Mark of Kri не отстъпва по много показатели на кой да е от най-амбициозните анимационни проекти с марката "Disney".



И като си говорим за наистина добра пълнометражна анимация, няма да е зле да отбележим, че The Mark of Kri разполага и с друг ключов неин елемент — добрата история. В играта се разказва за младия воин на име Рау, който трябва да спаси своя свят от надигащото се зло, приело формата на могъщо заклинание. Дотук нищо ново, разбира се. Все пак не оригиналността е основният коз на историята на The Mark of Kri, а по-скоро начинът, по който е поднесена тя. Играта е изпъстрена с перфектно режисирани междинни анимации, подплатени с някои наистина запомнящи се герои и събития, развиващи се на фона на саундтрак... е, няма как, ще трябва да го кажа пак — саундтрак, достоен за една мащабна Дисни продукция.

Както съм споменавал и друг път — не съдете за графиката на една конзолна игра по публикуваните скрийншотове. Затова и се постарахме да включим на дисковете на списанието един макар и кратък, но показателен трейлър на играта. Изгледайте го и пак ще си говорим. В "застинало положение" моделите и текстурите на The Mark of Kri изглеждат твърде постни, но повярвайте ми това е пълна заблуда. Това е заради специфичния графичен стил на играта. Достатъчно обаче е да им прибавиш и няколко кадъра анимация, за да разберете колко ефектна е всъщност графиката.

Едно заглавие не би струвало и пет пари без наистина интригуващ геймплей. Едно уточнение — не се подвеждайте от ярките цветове и стилизираните ала "детското в неделя сутрин" герои. Играта със солидна доза насилие и като казвам "насилие", имам предвид насилие — рязане на глави, извиване на вратове, изкормване и други подобни, обикнати от целокупното геймърство прийоми на правораздаване. Въпреки всичко личи, че авторите на играта все пак са успели да останат в рамките на добрия тон — нещо, което напоследък се удава на малцина.

Нека поговорим и за самия геймплей. Битките очевидно играят сериозна роля в него. Но същото може да се каже и за промъкването в духа на хитове като Tenchu и Metal Gear Solid. Мисиите и нивата тук са замислени така, че просто да не можете да ги прегазите като танк кибритена кутия. Така или иначе всеки от основните аспекти на геймплея е обилно поръсен с интересни и дори, бих казал, новаторски елементи.

Един от тях, който си струва да бъде споменат, е ролята на птицата Кузо. Тя е нещо като дух-водач на Рау, но същевременно играе и ролята на доста полезен инструмент. Нашият герой може да я насочва чрез камерата към определени места от нивото, за да разбере дали там не го чака вражеска засада или пък хитроумен капан. Рау може още да изпраща своята птичка до недостъпни за него места, за да му донесе тя различни полезни предмети или да му помогне в решаването на някои от загадките. Говори се също, че в по-късните стадии на играта Рау ще може дори да гледа през очите на Кузо. Въобще все интересни идеи, за които просто остава да видим как са сработили на практика. Каквото и да излезе, The Mark of Kri определено е едно от заглавията, за които ще се оглеждам през следващите два-три месеца. Съветвам ви да направите същото.

Издател: SCE **Създател:** San Diego Studios **Жанр:** Action Adventure **Платформа:** PlayStation2





Sly Raccoon

Sly Raccoon (или "Sly Cooper and the Thievius Raccoonus", както първоначално беше обявено заглавието) е чистокръвен jump 'n' run, който без да преоткрива жанра, определено е събрал най-доброто от него. В центъра на събитията е майсторът крадец Слай, произхождащ от древен род на потомствени крадци. Съдейки по презимето, Слай би трябвало да е... миеща се мечка. Слава богу, както фигурата, така и движенията му в играта напомнят по-скоро за ултраенергичен макак, отколкото за тътлест, ленив бозайник от споменатия по-горе вид. И тъй, с помощта на своите приятели Бентли (костенурка-технически гений) и Мъри (хипопотам, шофьор и досадник), Слай трябва да си възвърне семейната реликва – библията на крадците, кръстена "Thievius Raccoonus", където е събрано вековното познание на неговия именит род. Книгата е изтръгната от ръцете на баща му от петима злодеи, всеки от които е отнесъл по едно парче от нея в забутано кътче на света. И тъй като родовата традиция на Слай гласи, че "добрият крадец краде само от престъпници, а не от обикновени, беззащитни хора", пред него се открива перфектната възможност с един удар да възвърне честта на рода си и да докаже, че е достоен наследник.



Графика

Както неведнъж съм споменавал, графичната "cell shading" техника в момента определено е "специалитетът на деня". Покрай това ревютата на конзолни игри напоследък гъмжат от определения като "раздвижен комикс" или "интерактивен 3D анимационен филм". При едни игри това е донякъде заслужен комплимент, при други – не съвсем. В Sly Raccoon това е самата истина. За съжаление, както при повечето конзолни игри, скрийншотовете определено не са показател за истинската графична стойност на едно заглавие. Не знам какво повече да кажа – просто изгледайте видеоклипа, включен на дисковете на списанието.



Трудност

Едва ли е нужно да го казвам, но най-добрата игра не е най-трудната игра. Точно както най-лесната също не е най-добрата. Най-добрата е онази, която успява да поддържа у геймъра усещането, че непрекъснато се движи по ръба на предизвикателството, без обаче това да го довежда до прединфарктни състояния. Sly Raccoon се справя перфектно с тази задача. Нивата са осеяни с рисковани скокове, захващания, промъквания по ръба и какви ли не други "каскади". Въпреки това от самото начало до края ще ви съпътства приятното усещане, че владеете ситуацията, без от това да страда предизвикателството в играта.



Дизайн на нивата

Някакъв "колега" някъде си беше написал, че в Sly Raccoon няма нито една оригинална идея. Явно някои хора не могат да направят разлика между "оригиналност" и "оригиналничене". Истината е, че всеки от елементите на тази игра е изпипан с професионализъм, за който далеч по-амбициозни проекти могат само да мечтаят. И това безспорно важи и за замисъла на нивата. Един от основните проблеми на повечето jump 'n' run заглавия от ново поколение е липсата на баланс в съотношението между ограниченията и свободата на движение. Sly Raccoon се справя блестящо с това предизвикателство.

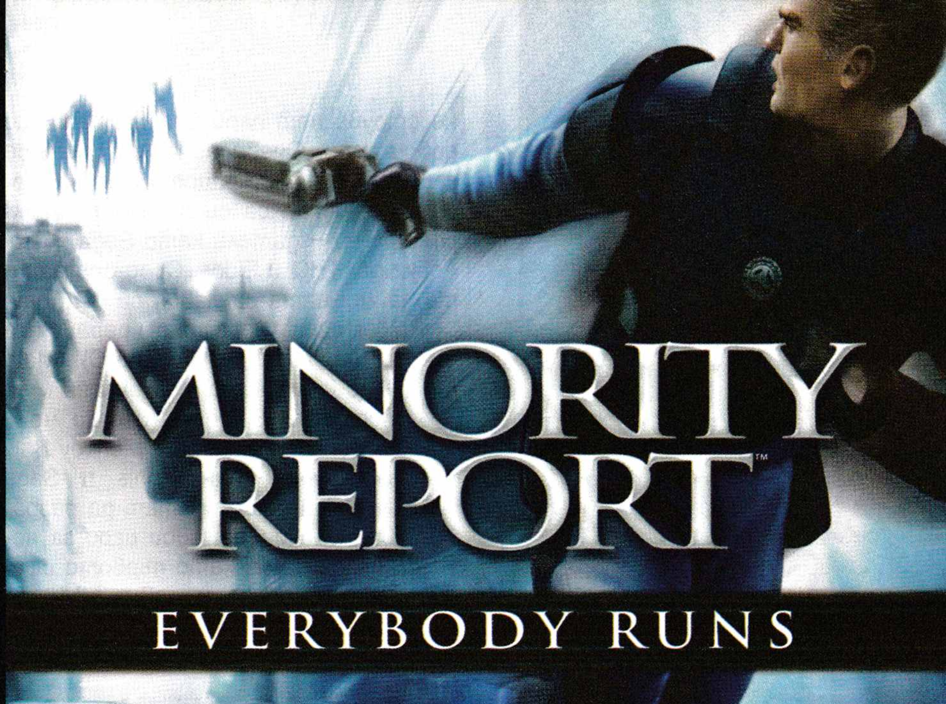






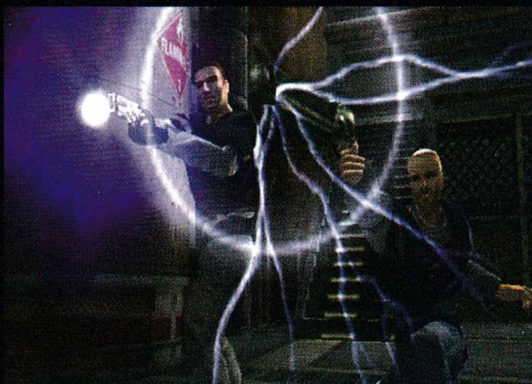
Издател:	SCEE
Създател:	Sucker Punch
Жанр:	Jump'n'Run
Платформа:	PlayStation2

92%



Издател:	Activision
Създател:	Treyarch
Жанр:	Action
Платформа:	PlayStation2

65%



Може би сте гледали "Специален доклад", а може би не? Това в случая не е толкова важно, защото играта използва неговия свят за декор. Важното уточнение е, че авторите не са успели да се преборят за правото да ползват приликата с Том Круз. Главният герой отново се казва Джон Андертън и отново е оперативен работник в службата за предотвратяване на бъдещи престъпления, но изглежда по съвсем различен начин. Освен това не очаквайте заплетена action adventure история с интригуващи загадки. Играта Minority Report е 100%-ов екшън с акцент върху ръкопашните схватки.



Combat система

Тупалките са в центъра играта. Без да преувеличавам мога да кажа, че системата на ръкопашните битки е уникална. В най-положителния възможен смисъл. В основата на всичко е възможността да сграбчите някой от зашеметените си противници. След това може да изберете измежду – да го довършите със свободната си ръка или крак без да го пускате, да го повалите на земята и там да го подхванете с ритници, или да го хвърлите пред себе си или зад гърба си. Последната опция е особено полезна, тъй като с хвърленото тяло можете да пометете други връхлитащи врагове. И всичко това работи абсолютно безупречно. Отделно трябва да се прибавят особено полезните "подсечки" в стил Tekken Tag Tournament, плюс наистина впечатляващия набор от техники и комбинации от удари.



Интерактивност

Уви – и този път става въпрос само за възможността да счупиш разни неща из нивото. Но затова пък колко неща могат да се счупят из нивата на Minority Report! Прозорци, столове и маси, неонови реклами и дори ледените "скулптури" в едно от ранните нива. Признавам, че като цяло това е едно доста евтино удоволствие, но закъде би била коя да е игра без него?! В комбинация с описаната по-горе combat система ефектът е наистина зрелищен. Особено когато с добре отмерен ритник отпратиш противника си в близката витрина и тя се разбие на стотици парченца.



Геймплей

Така-а, дотук добре... След първите две-три нива си казваш "егати жестоката игра!" и кажи-речи разтреперан от вълнение почваш да се питаш какво ли те чака след такъв старт. След още две-три нива от все същото почваш леко да се притесняваш. Да не говорим, че иначе страхотните тупалки почват вече умерено да те отегчават. Долу-горе по това време се появява ракетната раница, добре позната на тези, които са гледали филма. Чудесно – да се лети с нея е страхотен купон, а управлението ѝ е доста интуитивно. Но "употребите", за които авторите на играта са се сетили, са толкова постни, че и тази тръпка бързо се стопява. И тъй, далеч преди средата на Minority Report ти става болезнено ясно, че до самия край не те чака нищо ново. След което завършването на играта се превръща в истинско изпитание за нервите ви. Освен че ще правите едно и също нещо, често ще ви се налага да го повтаряте до припадък. Просто защото някой дебилен дизайнер на нива е решил, че за да е по-як купонът, трябва да ви изсипе цели пълчища от противници на главата. Затова и повечето битки се превръщат в поредица от безразборно натискане на бутони, без какъвто и да е шанс да се възползваш от описаната по-горе страхотна combat система. А при такова числено преимущество на врага, се умира много, ама много лесно.



NOKIA N-GAGE

Спор да няма, пазарът за преносими (handheld) конзоли е апетитна хапка. Но също така безспорен е фактът, че доста сериозни компании се опарихa до писък в опита си да детронират могъщия GameBoy. Какви тогава са шансовете на Nokia да успее там, където се провалиха гиганти в гейминдустрията като SEGA, Atari, Bandai и SNK? С една дума – прилични.

Нека не забравяме, че благодарение на перфектната си маркетингова и рекламна политика Nokia е безспорно марката мобилни телефони, предпочитана от по-младото поколение. Не че повечето от същите тия хлапета и тийнейджъри си нямат и по един GameBoy Color или Advance... Но GameBoy не е телефон, поне засега. А какво по-удобно от това да имаш игрална конзола и мобилен телефон в едно? Да не говорим, че N-Gage – 0моделът на Nokia ще има специална опция за автоматична пауза на играта при позвъняване на телефона. Хитро, а?!

ОК, но какво се крие все пак зад загадъчното "N-Gage"? Новата играчка на Nokia е преди всичко мобилен телефон от серията 60, работещ с операционна система Symbian. Той включва дигитален аудиоплейър (формати MP3 и AAC), XHTML браузинг, възможност за мултимедийни съобщения (MMS), FM стерео радио, e-mail достъп и USB съвместимост за даунлоудване на музикални файлове и приложения. Колкото до конзолната страна на N-Gage, той разполага с контролер с пет функционални посоки (вероятно за пета посока се счита възможността за натискане надолу на центъра), вграден вибратор и задно осветен екран с размери 176x208 пиксела (4096 цвята), способен да изобрази 3D графика. Към всичко това трябва да се прибави поддръжката на технологиите Bluetooth, GPRS и GSM mobile networks за обмен на информация, което определено би подпомогнало мултиплейър аспекта на новата преносима конзола.

Като допълнение N-Gage ще бъде комплектован с 64MB-ова мемори карта и PC Suite софтуер за трансфер на данни от PC към телефона. На N-Gage ще можете да гледате и видеоклипове благодарение на включения в пакета RealOnePlayer, който може да бъде използван за изпращане на видеоклипове до друго MMS съвместимо устройство.

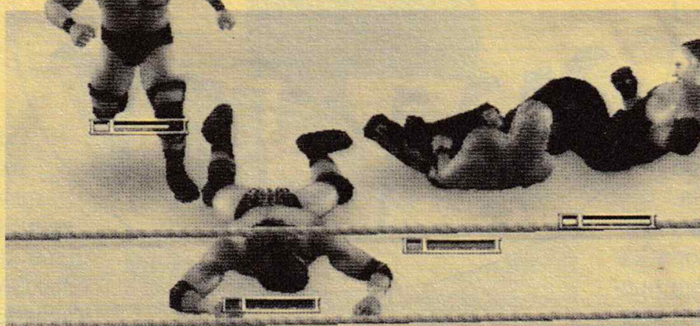
Но както чудесно знаем, когато става въпрос за електронни развлечения, и най-впечатляващият хардуер не струва пет пари без достатъчно добри игри. Очевидно Nokia също са забелязали това, защото още на този ранен етап са си осигурили подкрепата на издатели като Sega, Taito, Activision, THQ и Eidos. Сред спряганите за момента заглавия са 3D Tomb Raider игра (вероятно преработка на версията за PocketPC), Moto GP с възможност за онлайн мултиплейър, Sonic N (изцяло нова 2D Sonic игра), Super Monkey Ball, Puyo-Puyo, Virtua Tennis и Sega Rally. Nokia също смятат да разработват и издават свои игри за новата платформа, като първото официално потвърдено заглавие е Virtually Board Snowboarding.

Всичко дотук изглежда повече от розово. Какви тогава са евентуалните проблеми, които биха могли да препънат N-Gage по пътя към славата? Всеки, хващал поне веднъж коя да е преносима конзола в ръце, знае колко важна е дължината на живота на батериите за удоволствието от играта. Уви, засега батериите на N-Gage ще могат да поддържат от 6 часа непрекъсната игра. Не е чак толкова зле, но в сравнение с 20-те часа на Game Boy Advance, звучи по-скоро разочароващо. А именно батериите са решавали не една и две битки на пазара за преносими конзоли.

Ако бях на мястото на Nintendo, бих се притеснил леко. Но тъй като не съм производител, а потребител, мога само да се радвам от задаващата се сериозна битка за надмощие. Така де, вижте какво става със 128-битовите конзоли...



PlayStation Cheats



WCW VS. THE WORLD

Rally Cross 2 demo

Паузнете играта и натиснете L1, L2, R1, R2, Г, Г. След това се върнете на ринга.

Отключване на 8 скрити кечиста

Изпълнете дадените условия, за да отключите желания кечист:

The Giant (Andre The Giant) — спечелете всички лиги с Heavyweight кечист. Ще се появи нова "Super Heavy" лига. Спечелете я и победете The Giant.

Jaguar (Tiger Mask) — спечелете всички лиги с Lightweight/Junior кечист. Ще се появи нова "Super Junior" лига. Спечелете я и победете Tiger Mask.

Jeff Jarrett — спечелете всички WCW лиги, с който и да е кечист.

Grizz Lee (Bruiser Brody) — спечелете Independent Union Wrestling лигата, с който и да е кечист.

Le Mascarade (Mil Mascaras) — спечелете Samurai Wrestling Federation лигата, с който и да е кечист.

Major Tom (Terry Funk) — спечелете Empire Wrestling Federation лигата, с който и да е кечист.

Steel Talon (Antonio Anoki) — спечелете Neo-Strong Wrestling лигата, с който и да е кечист.

Shanghai (Karl Gotch) – спечелете Dead or Alive лигата, с който и да е кечист.

Алтернативни костюми

Изберете Hulk Hogan, Sting или Masahiro Chino в прозореца за character selection screen и натиснете Start вместо X, за да играете със старите им костюми.

Hulk Hogan

X: Чернобял nWo костюм

Start: Старият му жълт костюм

Sting

X: Черен костюм (със скорпион на тениската)

Start: Старият син костюм със синьо лице, нарисувано на тениската.

Chino

X: Сив, с черни гащи

Start: Сиви гащи с черна nWo тениска

Random wrestler:

Натиснете O в прозореца за character selectio.

Специално движение на Sting:

Натиснете Г.

Натиснете O.

И двамата трябва да са застанали близо един до друг.

DDT

Задръжте O.

И двамата трябва да са застанали близо един до друг.

Powerbomb

Задръжте Д + O.

И двамата трябва да са застанали близо един до друг.

Inverted atomic drop

Задръжте Г + O.

И двамата трябва да са застанали близо един до друг.

Neckpunch

Натиснете O.

И двамата трябва да са застанали близо един до друг.

Bulldog

Натиснете O.

Трябва да се сте зад опонента.

Scorpion death drop (запазената марка на Стинг)

Задръжте O.

Трябва да сте зад опонента.

German suplex

Задръжте Д + O или Г + O.

Трябва да сте зад опонента.

Flying Clothesline

Натиснете X.

Опонентът трябва да е в някой от ъглите на ринга.

Splash

Натиснете X.

Опонентът трябва да е размазан в някой от ъглите на ринга.

Superplex

Натиснете O.

Опонентът трябва да е в някой от ъглите на ринга.

Punches

Натиснете O.

Прави се върху главата на паднал опонент.

Scorpion death lock (finisher)

Натиснете O.

Прави се при краката на паднал опонент.

Legdrop

Натиснете X.

Прави се при паднал опонент.

(Spinning) Clothesline

Натиснете X или O.

Прави се, докато тичате.

Back body drop

Натиснете O.

Прави се при тичащ опонент

Samoan drop

Задръжте O.

Прави се при тичащ опонент

Fist

Натиснете R2.

Splash

Приближете се до ъгъла, където е паднал опонентът, застанете до въжетата и натиснете O, O.

Игра със Sabu:

За да играете със Sabu, трябва просто да изберете кечиста "David Heath".

Soundtrack:

Можете да пуснете диска от играта в audio CD player, за да чуете музиката към нея. Има 17 парчета.

BATTLE ENGINE AQUILA

Избор на ниво

Започнете нова игра и напишете !EVAH! (ss.

Неуязвимост

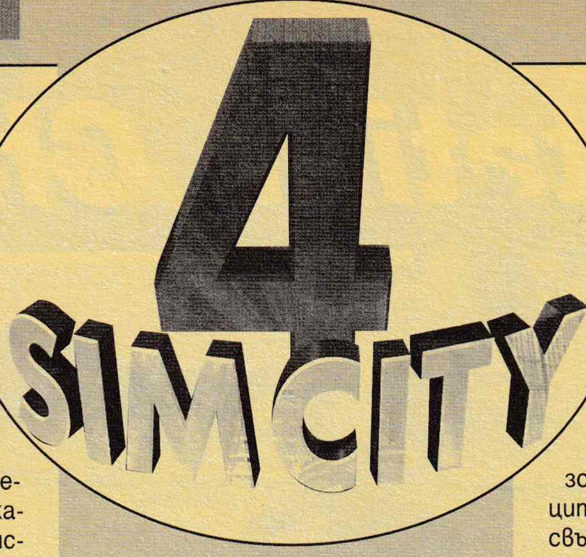
Започнете нова игра и въведете B4K42 като case-sensitive name. "God mode" опцията сега ще е отключена в прозореца с опциите, когато паузираме играта.

Всички бонуси

Започнете нова игра и въведете 105770Y2 като case-sensitive name.

Multiple codes

Започнете играта и въведете повече от един код. Например въведете B4K42105770Y2 като case-sensitive name, за да активираме и двата кода едновременно.



Казвам се desi|re. Аз съм твоят консултант по изграждането на виртуални градски комплекси в средата на SimCity 4. Целта е да издигнеш град и в качеството си на кмет да го оформиш като просперираще селище. А неговите размери и облик зависят единствено от твоята логичека мисъл.

И нека след това кратко протоколно встъпление започна с *описание на жителите*, които населяват града. Симсовете са хора като всички останали. Те обичат чисти улици, по които цари ред и спокойствие. Криминалните типове са зад решетките. Пред децата стоят множество хоризонти на развитие, благодарение на добрите образователни структури. Работа има за всички и тя е разнообразна по отношение на квалификация и ниво на образование. И за да не ти изглежда това описание като мираж от светлото бъдеще, ето и някои правила за постигането му.

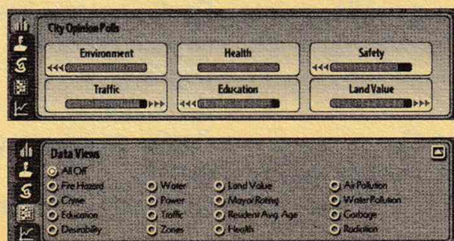
Първата ти грижа след районирането на терена за живеене е да осигуриш ***снабдяване с електричество и питейна вода*** на всички негови части. Достъпът до път е задължителен за всяка сграда. Ако си задал по-мащабен жилищен район с висока степен на населеност, може след време да се окаже, че не всички постройки имат връзка с пътната мрежа. За коригирането на тази ситуация се налага да се разрушат съществуващите вече сгради.

След като веднъж вече си създал работни места в сферата на услугите и производството, с помощта на инструментите за райониране трябва да осигуриш и достъп до тях чрез градски и междуградски транспорт. В началото системата от автобусни спирки върши добра работа, а таксите осигуряват приходи в хазната. С развитието на града обаче разработването на железопътна мрежа става наложително. Освен за превоз на хора, тя е необходима както за транспортиране на готова продукция, така и за връзка с други градове. След години на славно управление ще можеш да си позволиш и метрополитен. Изграждането му обаче е скъпо и трябва да си сигурен, че ще може да си възвърнеш инвестираните в него средства.

Имай предвид, че симсовете са доста мързеливи и очакват, че спирките на транспортните средства ще са наистина близо както до дома им, така и до работното място. Осигури им места за релаксация — детски площадки, цветни градини, тенис кортове, плажове и т.н. Можеш да избираш от общо 32 предпоставки за свеж дух. Операта, музеят и туристическите забележителности, уви прекалено скъпи за малките градове, вършат добра работа за привличане на жители.

Играта позволява създаването, така да се каже, на твои собствени симсове. Постоянната връзка с тях ще те направи свидетел на техните радости и скърби. Те са директният начин да разбереш за нередностите в инфраструктурата и пропуски в различните сфери от живота на града. Ако си фен на други игри на Maxis и ги имаш инсталирани на pc-то, може да импортнеш симсовете като действащи лица в града. Но не може да надникнеш в къщите им, нито да дирижираш действията им. Те са следствие от средата за живеене, която им осигуряваш. *Моля, не бъркай SimCity 4 с поредицата Sims.* Наистина създателят е един и двете игри са симулатори на човешко поведение, но ти си тук, за да ръководиш града като съвкупност от хора, а не да контролираш поведението и отношенията на живеещите в него.

Държа да отбележа, че ***добрият кмет се познава по високия рейтинг.*** Спадовете в нивото на доверие към теб говорят за зловредни процеси в града. Най-бързият начин да разбереш от какво естество са те е да надникнеш в **City Opinion Poll** от toolbar-a. Наличието на червена индикация за някои от параметрите е сигурен признак, че трябва да се намесиш. Голяма практическа стойност има едновременното следене и на данните в **Data View**. Комбинирай информацията от двете групи, за да разрешиш възникналия проблем.



Environment — дава информация за състоянието на околната среда. Логично е най-замърсени да са индустриалните зони. След тях се нареждат улиците с натоварен трафик и тези, свързващи твоя град със съседните. Изгради водопречиствателни станции в индустриалните области. Увеличи броя на парковете и залеси районите около заводите. За да са чисти улиците, построй градско сметище, но го разположи далече от жилищните части. Нехайството по отношение на околната среда може да има фатални последици — влошаване на здравето на живеещите, масово напускане на силно замърсените райони и дори изселване в друг град.

Traffic — информира те за състоянието на транспортния поток. При наличието на места с висока натовареност, които предразполагат към задръствания, е наложително да направиш ъпгрейд на улиците (те се създават автоматично при районирането на различните зони, но с разрастването на града стават ненадеждни). Проблемните зони (най-често кръстовищата и пътищата от търговската и индустриалната зони) са означени на картата в червено и това е знак, че трябва да се асфалтират. Ако продължава да има червени участъци, значи е дошло времето на магистралите и пътните детелини. Лошият трафик е предпоставка за нервни жители, което впоследствие може да се окаже сериозен проблем.

Health — тук ще разбереш дали благоверните ти жители имат проблеми със здравето. Лошото физическо състояние може да се дължи на високо ниво на замърсяване и недостатъчно медицински заведения. Увери се, че всички жилищни райони попадат в периметъра на клиниките и болниците и ако те са малко на брой, задели средства за нови.

Education — показва степента на образованост. Училищните заведения също имат периметър на действие и поради тази причина трябва да се стремиш да осигуриш начални и средни училища и на най-отдалечените квартали. Изгражда-

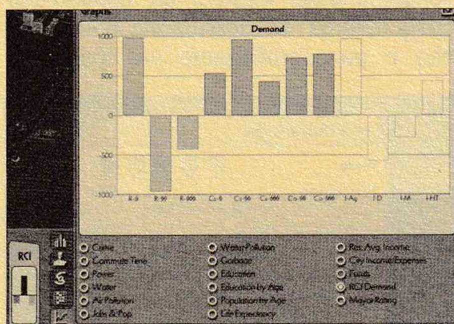
нето на образователна система е необходимо за привличане на нови жители (и то от средната и висша класи), както и на високотехнологични производства, нуждаещи се от специализирани кадри. След постигането на определен брой население ще може да построиш университет и библиотека с голям фонд.

Safety — дава информация за престъпността по улиците на града. От помощ ще ти е и Crime, който визуализира районите с криминални прояви и показва какво е тяхното естество. Осигуряването на патрулни полицейски групи и килии за престъпниците става с построяването на достатъчен брой полицейски участъци. Не забравяй, че нивото на престъпност е в пряка зависимост от степента на образование.

Land Value — показва пазарната стойност на районите, които си задал. Desirability дава допълнителна информация за зоните и колко желани са те от различните прослойки в града. Ниското ниво на търсене може да се дължи на замърсяване, липса на училища, болници, градски транспорт и полицейска закрила.

За част от елементите в Data View вече споменах. На твое разположение е информация за общо 12 сфери от градския живот. Не забравяй да следиш и Fire Hazards, който ти дава информация за състоянието на противопожарната охрана. Отделните райони имат различни степени на опасност от пожар. Най-застрашени са индустриалните части, защото всеки завод е потенциален източник на пожар. А всеки пожар взима много от твоите рейтинг-точки и кара симсовете да се паникьосват и да напускат града.

Ще акцентирам вниманието ти върху ***една от най-полезните графики – RCI***. Тя дава сведения за търсенето на различните типове зони в града. Така ще разбереш дали има симсове, желаещи да станат твои граждани (**R**), търсят ли се търговски офиси и площи (**C**) и какви индустрии искат да развиват дейност в пределите на града (**I**).



И след като стана дума за районите, искам да те предупредя да не очакваш мигновената поява на небостъргачи и богаташки къщи. Те изникват чак, когато си осигурил условия за тяхното развитие. Следенето на факторът **Desirability** ще е от особена полза ако искаш да разбереш защо даден район не се развива или запустява. Запустелите сгради са черни, докато проспериращите – ярки. С помощта на ***query tool***-а може да разбереш ценни данни, свързани с постройките – какво е отношението към кмета, имат ли ток, вода и работа, колко са богати живеещите. И най-вече ще имаш подробна информация за споменатия фактор, който се влияе от уличния шум, замърсяването – вече споменах колко са важни тези условия на живот.

И още нещо. Ако веднъж си задал даден участък за ниско жилищно строителство, по-късно може да направиш ***rezone*** и да го превърнеш в място с висок жилищен интензитет. Обратното действие ще превърне големите блокове в малки къщи и хората, които няма къде да се подслонят, ще изчезнат. По аналогичен начин може да презонираш и другите два типа площи. Но ако използваш ***dezone***, ще заличиш следите от жилищно и индустриално развитие.

Съгласна съм, че хич не е лека задача да имаш мащабен и комплексен поглед върху всички тези динамични елементи от инфраструктурата. Но ако следиш процесите, представени чрез графики и схеми, нещата стават малко по-прости. Те са твоят най-добър пътеводител през джунглата на градското управление. Ето защо, когато трябва да разрешиш даден проблем, винаги търси помощ от Graps и Data View.

Но всички тези напътствия за благоустройство на града са безполезни, ако в банковата ти сметка няма достатъчно симолеони. Парите винаги са проблем, но тук определено създават големи трудности. Техен ***основен източник са приходите от данъци и такси***. Задаването на високи данъци трябва да има солидна основа — добро благоустройство и условия на живот. В противен случай градът ти ще се превърне в нежелано място и ще опустее. Данъчната система определя бъдещия облик на твоя град. Ниските данъци за високотехнологичните (и екологично чисти) производства и богатите граждани, привличат съответните групи, което е изгодна и дълготрайна инвестиция. Друг начин за осигуряване на средства е построяването на затвор, сметище за

БЪРЗИ КЛАВИШИ

скорост и zoom

CTRL + 1 — Нормална скорост /на костенурка/
CTRL + 2 — Бърза скорост /на носорог/
CTRL + 3 — Много бърза скорост /на леопард/
+ — приближаване 1 степен
- — отдалечаване 1 степен
PAGEUP — Завърта картата по посока на часовника
PAGEDOWN — Завърта картата по посока, обратна на часовника
CTRL+` — Пауза

зониране на

Q — градска зона с ниска населеност
W — градска зона със средна населеност
E — градска зона с висока населеност
A — търговска зона с ниска населеност
S — търговска зона със средна населеност
D — търговска зона с висока населеност
Z — аграрна зона
X — индустриална зона със средна интензивност
C — индустриална зона с висока интензивност
V — dezone

за построяване на

P — малък полицейски участък
Alt + P — голям полицейски участък
SHIFT + P — затвор
F — малка пожарна станция
ALT + F — голяма пожарна станция
H — клиника
ALT + H — болница
K — основно училище
ALT + K — средно училище
SHIFT + K — колеж
Y — сметище
HOME — завърта сградата по посока на часовника
END — завърта сградата по посока, обратна на часовника

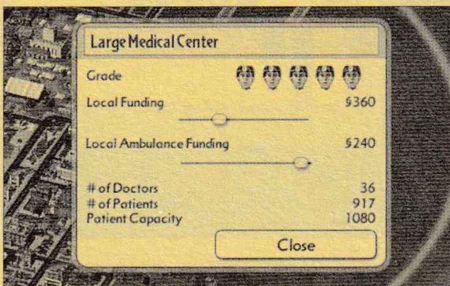
ОПЦИИ С ПОВИШЕНО ВНИМАНИЕ

Obliterate City – *заличава съществуващ град.*
Трябва да изпаднете в мощна управленска криза, за да натиснете бутона за унищожаване на града.
Reconcile Edges – *съгласува терена по краищата на града с тези на съседите.*
Синхронизацията е препоръчителна в началото, така да се каже – преди първата копка. Защото всички застроени площи в покрайнините на града ще бъдат разрушени.
Create a disaster – *създава природно бедствие.*
Атрактивна опция, която всъщност представлява тест. Чрез нея ще разберете дали може да възкресите своя град след разрушителната сила на природата. Прилагайте я само ако сте сигурни, че разполагате с достатъчно финанси, с които да възстановите унищоженото.

токсични отпадъци или военна база, както и легализирането на хазарта. Но това са рискови начинания, защото наличието им намалява желанието на хората да останат в града.

По-разумен вариант за постигане на балансиран бюджет е *умелото боравене с фондовете*. Те могат да се управляват както глобално, така и локално. Определянето на текущия бюджет на отделните елементи от благоустройството на града — училища, болници, пожарни и полицейски участъци е в зависимост от броя на жителите, които имат нужда от съответната услуга.

Ето и един пример. След построяването на дадена клиника виждаш, че в района има само 917 пациенти. Намаляваш субсидирането ѝ така, че да останат 36 лекари, които могат да поемат 1080 пациенти. Отделно можеш да стесниш периметъра ѝ на действие, ако жилищният район е все още малък. Тези действия автоматично намаляват разходите за нейната поддръжка. Аналогична е ситуацията и при останалите институции. Това е логиката на локалното финансиране. Глобалното отпускане на средства става от менюто Monthly Budget, откъдето допълнително можеш да ограничиш средствата за здравеопазване. Но! Ако с разрастването на града не



промениш тази схема, скоро лекарите няма да могат да смогнат с увеличаващия се брой пациенти и ще се вдигнат на стачка.

По сходен начин можеш да определяш средствата, необходими за поддръжка на пътната мрежа и парковете, за отстраняването на боклука и добива на електроенергия и вода. Ограничаването на тези структури за дълъг период от време може да доведе до непредсказуеми последици. Затова преди да предприемаш глобално ограничаване на средствата се допитай до графиките и статистиките. Може да се окаже например, че градът има по-голяма нужда от електроенергия, отколкото ти си решил да му отпуснеш.

И защото съм наистина добър съветник, ще ти посоча още един начин за добиване на средства. Иде реч за *търговията с ресурси със съседни градове*. Ако разработиш няколко отделни града в един регион и осигуриш връзка помежду им, то тогава е налице предпоставка за успешно сътрудничество. Вода може да продаваш или купуваш при наличие на водопроводна връзка. За електроенергията е задължително изграждането на далекопроводи. Транспортната комуникация пък позволява трафика на работна ръка. Последната опция е от голяма полза, когато определяш типа град. Смела идея е едното селище да е индустриално, а съседното — жилищно-търговско. Потокът на работна ръка се създава автоматично. Това е една от първите стъпки към изграждането на мегаполиси, което безспорно е най-голямото предизвикателство на SimCity 4.

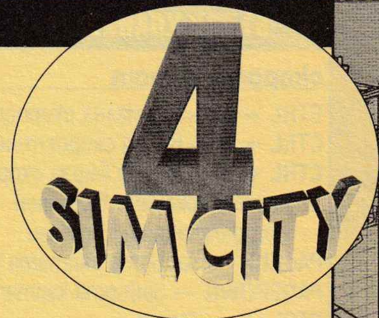
И ако всичко това не ти помогне да имаш финансова сигурност или спешно се нуждаеш от симолеони, има и краен вариант – *взимането на заем*. Лихвите по неговото погасяване са високи и с тях месечните ти разходи ще набъбнат.

Използвай дадените от мен съвети, но *не игнорирай и напътствията на своите седем виртуални консултанти* по различните въпроси от живота на града. Видиш ли думите им да се изписват в червено, знай, че здравата си загазил. Зелените ореоли около техните образи обаче ти казват, че си на прав път.

Мисля, че имаш всички предпоставки да станеш славен кмет. SimCity 4 ти предлага богата палитра от инструменти за моделирането на различни типове селища. Така че на работа, кмете, и до нови срещи по улиците на някой sim град.

desi|re

БЪРЗИ КЛАВИШИ



за изграждане на инфраструктура

R — асфалтов път
ALT + R — обикновена улица
SHIFT + R — магистрала
CTRL + SHIFT + R — автобусна спирка
T — жп линии
CTRL + SHIFT + T — жп гара за пътници
CTRL + ALT + T — жп гара за товари
SHIFT + T — метрополитен
SHIFT + ALT + T — станция на метро
L — далекопровод на ел. енергия
I — водопровод

други

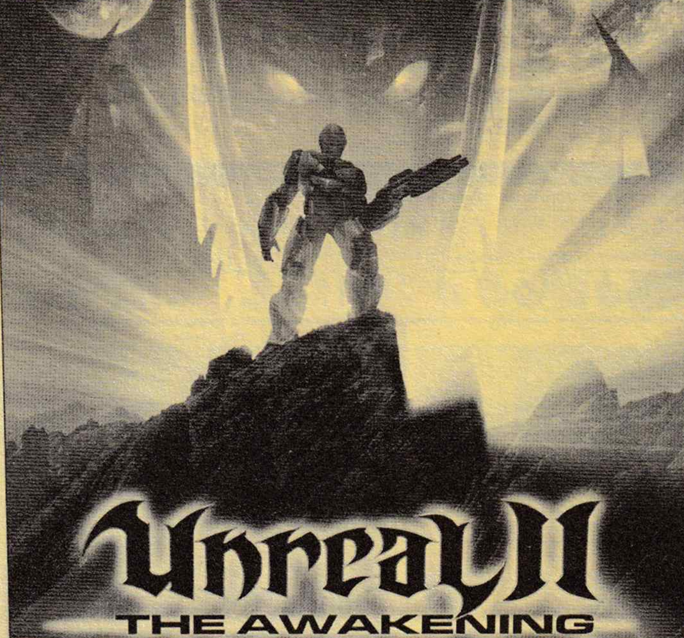
G — включва грида
/ — инструмент за информация
B — инструмент за разрушение
F1 — God Mode
F2 — Mayor Mode
F3 — My Sim Mode
F4 — Изход към главно меню
F5 — Постоянно е ден
F6 — Постоянно е нощ
F7 — Редуване на нощ и ден
F8 — Изход към регион
F9 — Графични настройки
F10 — Аудио настройки
F11 — Настройки на играта
F12 — Изход от играта
Ctrl + F — задейства пожарна команда
Ctrl + P — задейства полицейски патрул
Ctrl + X — отваря конзолата
Ctrl + S — съхранява града
CTRL + SHIFT + A — отваря фотоалбума
CTRL + SHIFT + S — прави скрийншот
CTRL + SHIFT + O — отваря Obliterate City диалога

PC Cheats & Tricks

UNREAL II: THE AWAKENING

По време на игра натиснете клавиша [~], за да отворите конзолата. В нея напишете желания чийт.

BeMyMonkey – Отключва Cheat режима
God – Отключва God Mode
Invisible – Отключва Невидимост
Loaded – Получавате всички оръжия и амуниции за тях
AllAmmo – Дава амуниции за всички притежавани от играча оръжия
Phoenix – Отключва Phoenix Powersuit
FearMe – Враговете започват да се страхуват от вас
Ghost – Отключва Ghost Режим (минавате през стени)
Fly – Отключва Fly Режим (можете да летите)
Amphibious – Отключва подводния режим
Walk – Отключва нормален режим (деактивира горните три чийта)
SloMo(#) – Забавяте играта (вместо # поставете цифра)
SetJumpZ(#) – Променя височината на скока (вместо # поставете цифра)
ToggleInfiniteAmmo – Разполагате с неограничено количество амуниции
ToggleReloads – Няма нужда да презареждаме
ToggleInvisibility – Отключва невидимост
Teleport – Телепортира ви на мястото, към което сочи мерникът ви
NextLevel – Прескачате нивото
Open(x) – Отваря картата x
ToggleSpeed – Удвоява скоростта на играта



SetSpeed(#) – Променя скоростта ви (вместо # поставете цифра)
ChangeSize(#) – Променя размера ви (вместо # поставете цифра)
TogglePawnInvulnerability(P) – Включва god режима на избрания враг
Goodies(#, #) – пуска бонуси (вместо # поставете цифра)
Sum(x) – Призовава предмета X
GotoActor(Име) – Сменя позицията на дадения герой
Damage(#, Цел) – Наранява дадената цел с числото на мястото на #
DamageNPCs(#) – Наранява даденото NPC с числото на мястото на #
SetHealth(#, Цел) – Променя здравето на дадената цел с числото на мястото на #
SetMyHealth(#) – Променя здравето ви с числото на мястото на #
HurtMe(#) – Наранява ви с числото на мястото на #
ManCannon(#) – Наранява всички видими цели с числото на мястото на #
ToggleServos – Включва Animation Servos
ShowTeams – Показва отбора на играча
Difficulty(#) – Променя сложността на играта
CheatView(x) – Поглед през очите на героя **X**.
ViewSelf – Закача камерата върху вас
ToggleTimeDemo – Включва time demo
ToggleScoreBoard – Включва Score board
EnableFreeOrders(0/1) – Включва Free Orders
BehindView – Включва Behind View
SetParticleDensity(#) – Променя Particle Density
ToggleImpacts – Включва Impacts
SetWeaponTick(0/1) – Включва Weapon tick code
SetWeaponFire(0/1) – Включва Weapon firing
ToggleShowAll – Показва всички скрити герои
ToggleShowKPs – Показва всички keypoints
ToggleShowNPs – Показва всички nagivation points
ToggleRMode – Включва RMode
SetEyeHeigth – Променя обсега на зрение на героя
KillActor(x) – Убива герой X
KillHitActor – Убива целта пред мерника
KillHitNPC – Убива NPC-то пред мерника
KillActiveNPCS – Убива всички активни NPC-та
KillDormantnPCS – Убива всички спящи NPC-та
PO – Включва players only
ToggleFreezeView – Включва Freeze View
ToggleHUD – Включва HUD-а
SetCameraDist(#) – Променя обсега на камерата
FreeCamera(0/1) – Включва свободно движение на камерата
SetFlash(#) – Променя светлините ефекти
SetFogR(#) – Променя сенките
SetFogG(#) – Променя сенките
SetFogB(#) – Променя сенките
ShowViewLine – Показва с цифра колко е обсегът ви на зрение
SetFOV(#) – Променя мъглата

BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME

В конзолата напишете:
aiCheats.code Tobias.Karlsson – неуязвимост в single player
aiCheats.code Jonathan.Gustavsson – Убива вражите ботове
aiCheats.code Thomas.Skoldenborg – Убива всички ботове
aiCheats.code BotsCanCheatToo – Ботовете започват да чийтят:)))
aiCheats.code TheAllSeeingEyeOfTheAIProgammer – Променя характеристиките на AI-то
aiCheats.code WalkingIsWayTooTiresome – Дава ви ново място за "раждане"

MIXED NEWS

BETA.3D

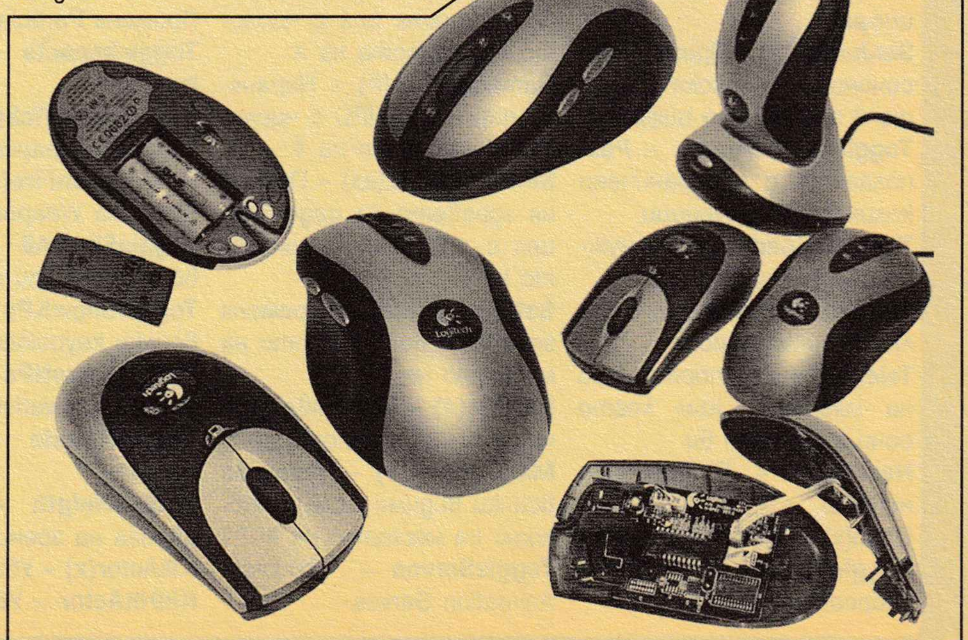
Наскоро се заговори, че AliasWavefront ще пускат нова версия на 3D софтуера си Maya. Последната официална версия засега е 4.5. На официалния сайт няма грам информация, но из Интернет вече се появиха скрийншотове от Maya 5.0 Beta 2!

Ако се съди по репликите на хората, които имат тази бета, програмата е направила гигантски скок напред.

Представям ви най-интересния shot. Мой приятел, който работи на Maya 4.5, когато го видя, хлъцна и забрави, че яде сандвич.

МАЛКО, НО ВЪРХОВЕН ХАРДУЕР

Новите чудеса на Logitech, правени специално за shooter game феновe, се казва Logitech MX 300. Това на пръв поглед е обикновена оптична мишка, но показателите и слагат в малкия си джоб и Micro$oft-ските и тези на Razor Mouse, смятани са лидери дълги години. В нея са вградени топ джаджите за момента. Прецизността от 800 DPI и практическата липса на инерция правят възможността за отместването на пискел по екрана да не е проблем дори и за човек, който хваща мауса за пръв път! А видът ѝ е определено геймърски. Но в нея не само това е перфектно. Тя става и за левичари и има идеалната тежест и размер. Колелцето ѝ е ултрапрецизно и напълно безшумно. Предлагат се още два модела – MX 500 и MX 700, но те са по-скоро за офис употреба. Като за финал ще спомена само, че Logitech MX 300 е изместил Boomslang Razor Jack от спонсорството за CyberAthelette Professional League.



ПОЛЕЗНО ИНТЕРНЕТСТВАНЕ И СИГУРНОСТ

Ако разполагате с мощно PC и повече 'нет достъп, сигурно понякога си мислите, че браузването по еротични, новинарски и гейм сайтове е досадно и скучно и дори доста безсмислено. Отчасти е така. Предлагам ви алтернативи за "оползняване". Вложете мощта на вашето PC, подобно на Seti@Home, но този път в по-смислено начинание – създаване на компютърен модел на вируса на СПИН с цел разгадаване и лечение на този бич за човечеството. Направете това като посетите http://www.fightaidsathome.org/, изтеглите клиента (3.58 MB) и оставите пуснат компютъра си, за да обработва данните, които му се подават от сайта. Напълно безвредно и много полезно. Досега има записали се над 55 000, между които съм и аз. Защо не и вие?! Докато това се върши само, и така или иначе не е добре веднага да го гасите, защо не проверите дали компютърът ви е предпазен от гледна точка на мрежовата сигурност с помощта на така наречените Sygate Online Services. Това става през сайта: http://scan.sygate.com/. Там, след като се съгласите с една-две уговорки, започва сканиране за повечето познати начини на атаки и скапвания на системата – Stelth Scan, Trojan Scan, TCP Scan, UDP Scan и ICMP. Всяко от тези сканирания трае по 30-на секунди. Разбира се, това са само тестове и нищо не се променя. Накрая разбирате колко е подсигурен вашият комп и ви се дава съвет как да изтеглите програмка за подобряването му.

Така или иначе сте все още online, направете и един бърз online virus scan. Това може да стане на много сайтове, но лично препоръчвам тези адреси: http://housecall.trendmicro.com/housecall/start_corp.asp (авторите на PCCIin), на http://security.symantec.com/ (за Symantec няма какво повече да се каже – и името стига). Същото може да се направи и на http://www.ravantivirus.com/scan/ – Rav Antivirus не са много популярни, но програмата им е добра, http://www.freedom.net/onlineviruscheck/ – независима фирма; на http://www.bitdefender.com/scan/licence.php – фирмата, която купи румънската фирма AntiViruseXpert, както и на сайта на McAfee – http://www.xolox.nl/client/support/freescan.html.

Happy, Polezen i Virus Free Surfing!



Love&Hate@inter.net

Знаете ли какво е това: 0101000001000011001000000010011 010110000101101110011010010110 0001001000000010100100111010101 1011000110010101111101001111010 011110100011101000101001? Binary code. Ако все пак сте любопитни какво се крие зад него, проверете http://nickciske.com/tools/binary.php. Там се намира единствената online Binary To Text преводачкаопределено странен "уред" за налудничави хора с откачена логика. Е, може да правите опити да сваляте програмисти/стки с binary e-mail! Ако пък "не ви се отвори парашутът" и се чувствате жестоко прецакан и в настроение да попържите, ето ви още един линк: http://www.insults.net/html/swear/index.html. Тук има на 40-на езика ругатни и техни hardcore версии. Между тях се мъдрят бенгалски, персийски, суринамски, марокански, идиш варианти на попръжки, а най-разбираемата е "Layno takova".

СМЕЛИ ПРОЕКТИ

По-добра Миранда

Излезе новата версия на Miranda-icq. Въпреки че е едва 0.2, ICQ клиентът с отворен код е много по-стабилен, поддържа списък с онлайн контакти, по-бързи файлови трансфери и все по-малко проблеми при използването му. Трябва да спомена, че това ICQ работи много по-бързо от стандартните такива, има големина 300 килобайта и гълта едва 4 мегабайта оперативна памет. За повече детайли проверете тук: http://miranda-icq.sourceforge.net.

РАЗНИ

Kabel.neon

Ако и вие, както и аз, сте си мислили, че на тема PC кабели идеите са изчерпани, се лъжем всички. Отскоро из Интернет се подвизават фирми, които продават светещи кабели! Те представляват познатия ни винилов кабел, но допълнително усукан с неонови нишки, които светят на тъмно! Единственото, което не разбирам, е как, по дяволите, се вижда това през капаците на кутията?!

Аз ли взех, ти ли ми даде?

Световно известният производител Dell (www.dell.com) направи странен анонс: от средата на тази година той започва да прави компютри без флопи диск драйв, но за сметка на това с 16 MB USB Stick! Дали са крали тази идея от Apple или не...?

А фирмата Iwill (http://www.iwillusa.com) пък чопнаха дизайна на GameCube, поработиха малко по него и го пуснаха във версия за PC Case. Казва се XP4 и има убийствено яки спецификации – чипсет Intel 845GV, памет до 1 GB, AC'97 звукова карта, поддържа до процесори Pentium 4 до 3 GHz и още една тумба екстри. Размерите са му 16см на 19см на 27см! И разбира се, има Game Cube вид.

Страницата подготви Пеню Дачев

STAR GAMING



Огромната машина за създаване на удоволствия човешки отдавна е оплела всичките си пипала в почти неразделно цяло – границите между филми, музика и геймки за всякакви платформи вървят ръка за ръка, което едва ли ще учуди някого. И абсолютно закономерно за нашата история, музиканти и светила от големия екран пренесоха в игрите вече не само гласовете или музикалните си творения, но и своите ликове...

Формалният повод да четеш това може да бъде сведен до едно изказване на Стийв Шнър – човек, отдавна обвързан с музикалния бизнес, а понастоящем изпълнителен директор на EA Worldwide за музикална и звукова продукция. "Музиката не е непременно фактор в игрите, но е абсолютен фактор при истинското разгръщане на усещанията в тях. И нашата цел е да превърнем играенето във върховно медийно изживяване." Би звучало много общо, ако не беше обвързано и с договор с един от най-просперирaщите в момента световни лейбъли – J Records, собственост на бившия изпълнителен директор на Columbia, Клайв Дейвис. Резултатът е един нов хибрид между геймкомпания и музикален лейбъл – EA Trax. Може би не точно първият по рода си, но определено най-силният, създаван някога. И все пак, за да не увисне всичко във въздуха, можем да се заровим малко в историята на подобни начинания.

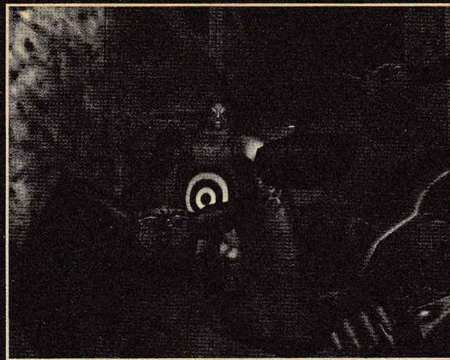
В началото бил метълът...

Абсолютно закономерно е хората да обръщат внимание на това, което най-много се върти по всякакъв вид медии, във вид на сингли, клипове, реклами и каквото си поискате още. Така, в края на миналото столетие, първите лица, появили се в геймките, били не други, ами на добре известните ни "метълски" и хард рок герои. Тук, разбира се, не говорим за такива заглавия като Duke Nukem, защото в тях едва ли ще видите познато от живота лице (макар че звуковият апокалипсис е подклаждан от групи като Тайп Оу Негатив). Хронологически разглеждани, първите реални лица от музиката се появяват в игри, разработвани специално за Кис, Куийнсрайх, Айрън Мейдън, Аеросмит и Ози Осбърн. Почти като дефиниция следва пълният провал на тези заглавия, най-малкото защото нито мениджърите на групите, нито девелопърите, нито дори самите групи са имали идея дали искат да направят нещо повече от по-шарен бонус към поредната компилация Best And Unreleased.

От изброените единствено творението на Куийнсрайх излиза от абсолютно предвидимата форма на някакъв вид пуцалка. Само за да бъде заклеймена като страшно скучна, дори от закоравелите фенове на прогресив-рок и метъл стиловете. The Promised Land се появява като част от CD-ROM изданието на едноименния албум. Замислена като куест, геймката е определяна като абсолютна недомислица от страна на "най-мислещата рок група". Изльгалият се да пусне чудото, което не поддържа резолюция, различна от 640x480, трябва да си губи времето из цели пет различни свята, пълни с безсмислени загадки, бъгове и дълги излияния на всеки член на групата. Нещо, което самите фенове смятат за егоистично, а за някакъв търговски успех оттук нататък въобще не може да се говори.

Останалата част от разглежданите игри се появява, както изглежда, след като тарторът на съответната група (или всички нейни членове), се зарибява по игра на Doom II или Quake II/III. В доста вероятно последващо развитие на историята, геймката се появява, когато гореспоменатите започват да се идентифицират с някое полубожествено, полубясно създание от екрана, което гази в реки от кръв. Добре знаем, че основният начин заглавието да бъде поднесено на феновете е "мене ме кефи, тая всичката кръв адски много пасва на текстовете от най-класическия ни, зверски албум от 86-ма





KISS PSYCHO CIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD.

(например), та следователно и тия от концертите със запалките също трябва да се изкефят.".

"Айрън Мейдън отдавна планираха да направят видеоигра" обяснява надъхано нейде в средата на 90-те вече бившият заместник на Брус Дикинсън, Блейз Бейли. "Но ние винаги искаме всичко да е възможно найдоброто за феновете. Технологиите досега не можеха да задоволят изискванията ни... Имах великата идея всяка обложка на наш албум да е ниво в играта...". Резултатът няма нищо общо с тези изказвания. От оригинално замисления 3D фърст-пърсън шуутър, в който геймърът бяга от страховития Еди и търси сред сума ти премеждия отрязаните глави на петимата от Мейдън, не остава нищо. В крайна сметка някаква жалка интерпретация на горното – Ed Hunter – може да се намери в третото CD на последния Best Of... на групата.

Списъкът с неуспешните изяви продължава и Ози. Макар и с опит от някаква аркада на Journey през 80-те, съвместният му проект с iROCK не стигна до щастлив край. Първоначално разгласен като въздушен триизмерен шуутър с оригинална музика на Ози и няколко герои с неговата мутра, Ozzy's Black Skies успя единствено да нажежи духовете, след което се появи под името Savage Skies, без Ози и без музиката му.

Така стигаме и до единственото заглавие, което може да бъде счетено за сериозен и успешен проект – Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child. Доста зрелищна игричка, резултат от сътрудничеството на Image Comics, Sega Dreamcast и Gathering Of Developers. Макар на пръв поглед найобикновен 3D шуутър, подобен на Quake, това, което наистина радва вътре, е голямото разнообразие от шарени страхотии и изчадия адови – все пак, шефът на Image Comics, Тод МакФарлин, е автор и на комикса The Kiss Psycho Circus, чиито герои, заедно със самата група, са в основата и на съответната игра.

Дотук с повествуванието и жициите. Освен на Кис и в частност може би на Ози, едва ли тези игри са донесли големи парични приходи някому. И така отново се връщаме до началото и онова изказване на Стийв Шнър. С други думи, обръщаме се към хората, които всички свързват с огромно количество пачки и способност да претопят всяка своя рима в парични знаци, докато държат челното място във всевъзможни класации. Новите герои с реплика от рода на

Yo, nigga, get yar ass off ma keyborad...

Ще звучи съвсем на място. А фактите са следните:

Новото отроче на Electronic Arts и J Records – EA Trax, ще се занимава с едни от най-масовите серии на геймгиганта – а именно – "Madden NFL 2003", "NBA Live 2003", "NHL 2003", "FIFA 2003" и "NASCAR Thunder 2003". И артистите, които са предвидени да тресат главите геймърски в съответните нови издания са Флипмоуд Скуад с Бъста Раймс, Снууп Дог, Мемфис Блийк, Фабълъс и още все в този дух. С парчета, специално записани за новите саундтраци и слушаеми единствено там (На повечето досега известни тракове зад името седи в скоби "NBA Live-style Mix"). А съответният господин Раймс дори е представен телом и духом в новата версия на NBA Live – макар героят му да не може да бъде използван в мачове, той се вижда и е там, както можете да се убедите и от скрийншотовете наоколо.

Трудно е да се каже кой печели най-много от подобна комбина. По простата причина, че промоционалната стойност на едно такова появяване при милионите продажби на ЕА е очевидна, а същото може да се каже и за досегашните пет платинени албума на Бъста. Още повече, че играта се издава и за всичките пет основни геймърски платформи – PS1/2, Nintendo Game Cube, Microsoft X Box, Game Boy Advance и PC. "Видеоигрите са стратегическа и оригинална платформа за представяне на нова музика и новаторско средство за подпомагане на началното лансиране на новите сингли", коментира директорът на стратегическия маркетинг на J Records, Дона Каулър. "В случая с Бъста Раймс, той е запален геймър и участва в играта, и аз съм сигурна, че феновете му ще се зарадват на вдъхновеното използване на музиката му в заглавието."

Може би за истинския извор на вдъхновение е и фактът, че само за 2001-ва в Америка са закупени 225,1 млн. броя игри с общ приход от $6,35 млрд. "Колкото повече наблюдаваме противопоставянето между новата музика, толкова повече се убеждаваме, че тя е правилният път," обяснява Стийв Шнур, убедително подкрепен от миналогодишните $1,7 млрд. Приходи от продажби на ЕА.

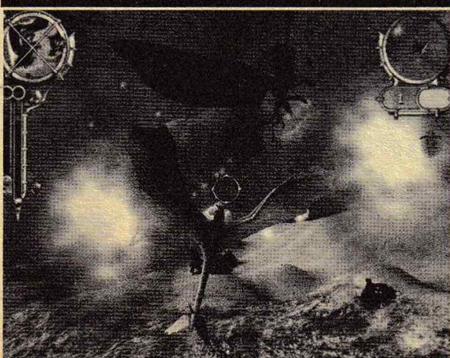
И така, ситуацията може да се обобщи много просто:

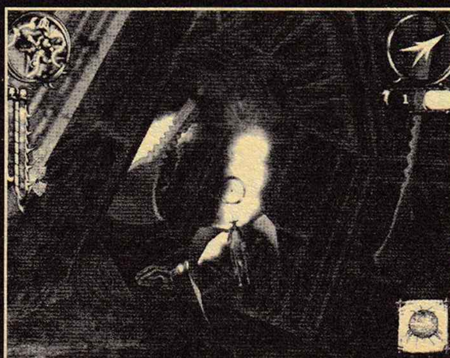
My face, my voice, your money.

В най-буквалния смисъл на съчетанието между игра, лица, музика и съответно – парите на регулярния потребител. В такъв случай дори новата разпространявана от ЕА авантюра на Aki – Def Jam Vendetta, би дошла съвсем на място. Предполага се, че всеки би се зарадвал да види Джа Рул и Джей Зи плюс още няколко нови хип-хоп величия в зловеща кечсхватка. Съвсем реалистична, при това.

Александър Каракашев

SAVAGE SKIES





ИДОРУ
небе, осеяно със звезди... виртуални

За да говорим за Идору, трябва да поясним какво е. И съвсем в началото — защо се казва така. Идору е японската транскрипция на думата "идол". Понеже японците нямат в азбуката си буквата "л", нито могат да изговарят правилно този звук, тази дума е приела именно това малко странно за нас произношение. За илюстрация ще разкажа следната истинска история... Преди няколко години Levis започват рекламна кампания в Япония и откриват, че хората масово произнасят марката им "евису". Веднага след това, находчив японец създава марка с името "евису" и почва да продава почти толкова, колкото самите Levis, защото хората не правят разлика. Нещата се разрешават, разбира се, със съдебно дело.

Вие сте виждали Идору. Идеалният пример е доктор Аки Рос от Реална Фантазия. А каква е разликата между нея и принцесата от Шрек? Аки Рос е изкуствено създаден човешки герой, който не е базиран на приказка, книга или жив човек. Затова във филма тя се озвучена от някоя си Минг На, докато капитан Грей Едуардс има чертите и е озвучен от Алек Болдуин. Аки Рос е герой, генериран като триизмерни изображения, създадени от 3D артисти. Въпреки това се появява на кориците на списания и става за хит и до известна степен поп-икона.

Ако потърсите в Google "Idoru", първите 50 резултата ще са свързани с едноименната книга на Уилиям Гибсън. Той с право носи славата на човека, който е създал жанра киберпънк с "трилогия за матрицата" в началото на 80-те. Това са книгите "Невромантик", "Нулев брояч" и "Мона Лиза овърдрайв". Това че братята Уашовски откраднаха идеята и са кръстили филма си "Матрицата", е друг въпрос. Книгата на Гибсън описва добре феномена Идору, сюжетът е преплетен със съдбата на една дигитална звезда в Токио. Гибсън споделя следното в интервю за книгата си "Идору" пред онлайн изданието Salon.com:

"Четох някъде за такъв случай, много вероятно в книгата на Карл Таро Грийнфийлд "Speed Tribes". Звезда, която никога не е съществувала. Истинските идорута са малки поп-звезди, които се произвеждат серийно по 20 всеки месец. Факторът "Мили Ванили" там е много висок — всеки знае, че песента не я пее момичето на екрана.

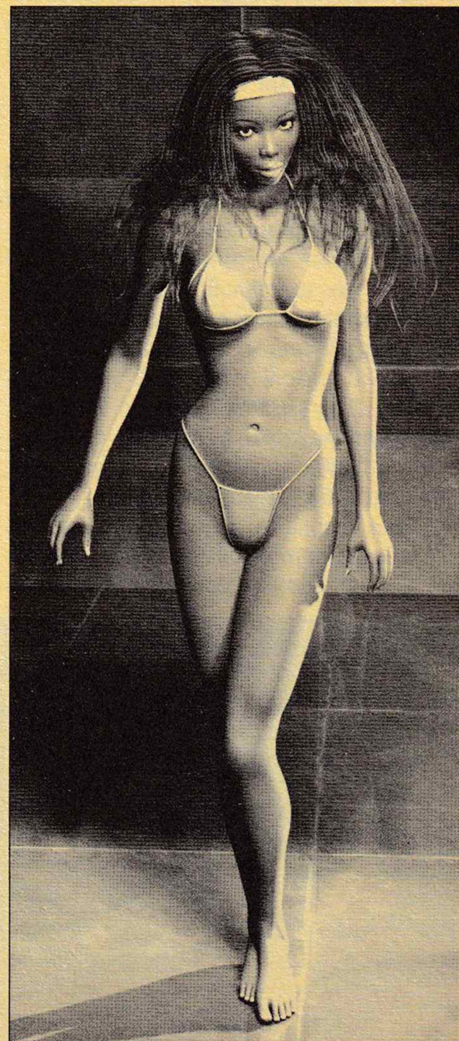
Така някой е дръпнал нещата една стъпка по-напред и е направил истинско Идору, което не съществува. Просто там няма момиче. Има песен и нейни снимки, които впоследствие станали много известни. Предполагам защото децата просто са знаели, че тя не съществува. Това само за себе си е готино.

После нещата достигат култов статус; до точката, когато тя започва да публикува книги и да прави изложби с нейните акварели. Стори ми се, че това е в чудесен резонанс с бизнеса на сегашните звезди, които са дела на нашето хипермедийно общество."

Кой създава Идору? Ако не са дело на някой комерсиален проект, авторите са 3D артисти, инспирирани да създадат дигитален образ на звезда. Това става с професионални 3D програми и много труд. Например сайтът http://www.dacort.com проектира и продава триизмерни обекти за виртуални образи. Авторът е създал няколко звезди като тела, след което започнал да продава файлове с аксесоари към тях срещу малки суми. Той толкова обича произведенията си, че отговаря на следните въпроси така:

Дина или Наталия ти харесва повече?

Харесвам и двете. Всяка е различна. Дина е по-напредничава в някои отношения и определено в по-висока резолюция. Наталия може да става като опция на Натрикса, която е четирипръсто елфическо момиче. И двете са правени за Poser 4 и могат да носят стандартните дрехи за жената в Poser. Наталия също така е



базата за фантастични фигури като Нага и Ечича. (б.ред. — Poser 4 е софтуер за бързо създаване на раздвижени триизмерни модели на тела. Повече информация от http://www.curiouslabs.com)

Файлът, с който получавате Наталия, струва около 70 долара. Комплект бельо струва 15 долара, а комплект текстури — спортно облекло — около 15 долара. Сайтът дори предлага да си купувате чорапи, лицеви текстури, с които може да симулирате лице на удавник, физиономия на циклоп и много-много други.

Но докато тази страница е проект на един автор, има цели студия, които се занимават със създаването на виртуални герои. Хората от немското mimeticlights.de например, са печелили няколко поредни години наградата на фестивала Animago. Правили са и няколко корици на списание "Keyframe", което е като наръчник за 3D ентусиастите. На сайта на Mimeticlights може да намерите DivX филми с техните герои, както и много изображения на истински виртуални звезди.

Друг пример, сайтът на Кей Юшимицу (http://home.att.ne.jp/red/yosimizu), представлява типичното описание на сайт на триизмерен артист, който твори в Япония. Може да намерите много виртуални звезди и филми с генерирани актьори.

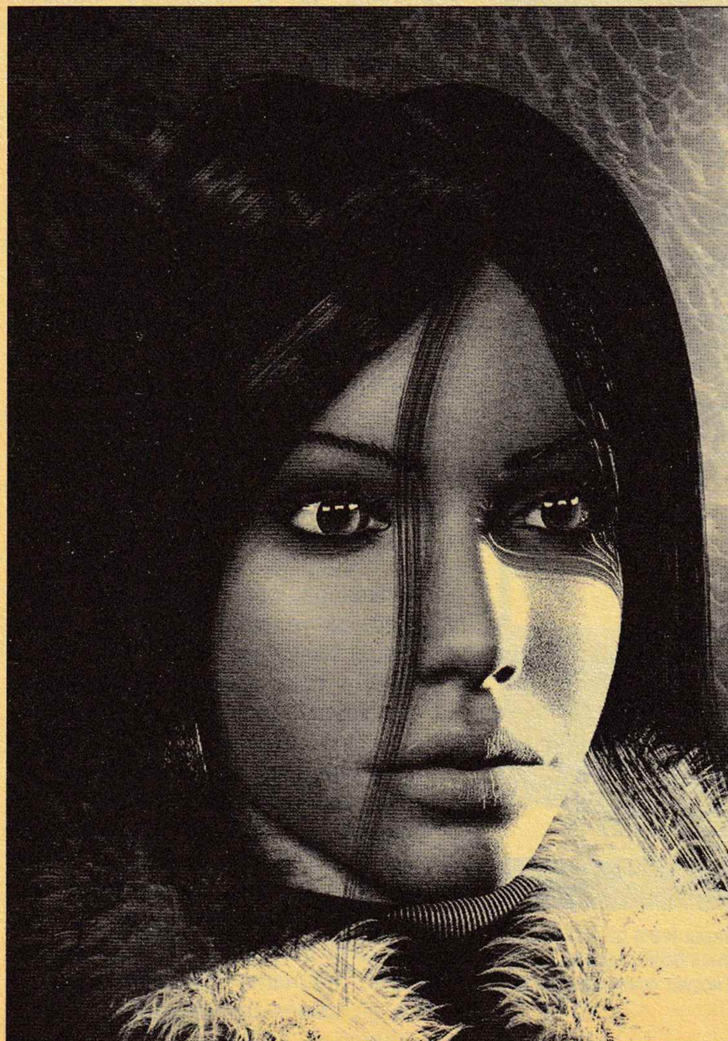
И все пак, ако се говори за Идору, не може да не се спомене Лара Крофт. Въпреки че на света е писнало да гледа как дългокосата кака скача по скали в петата версия от сапунената опера, Лара е първото популярно триизмерно европеидно Идору. Веднага след появата на Tomb Raider за PlayStation, английското лайфстайл списание The Face я сложи на корицата си, като по този начин показа, че в начина на живот на хората навлизат и "виртуални" герои. Печалбата от Лара е примамлива. Когато някой създаде популярно Идору, е нормално да има правата върху него. Например компанията Eidos, които са създателите на Лара Крофт, прибират 10 процента от печалбите на филма с Анджелина Джоли, който излезе преди две години. При бюджета на стандартен холивудски блокбъстър, това означава около 30 милиона долара чиста печалба, благодарение на виртуалната звезда.

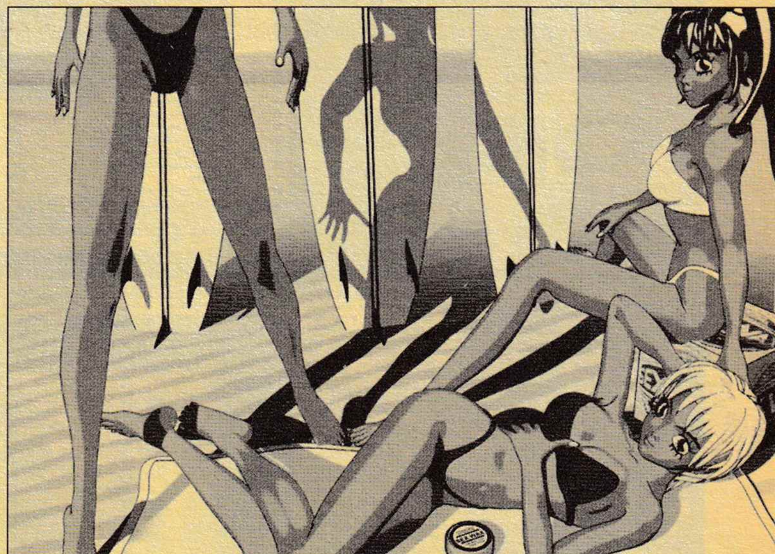
Друг парадоксален пример за печалбите от виртуални герои е Pokemon. Създателите на близо 400-те покемона печелят по 10 милиона долара годишно само от патентите, които издават за тези игри. Двамата японци, създали героите, били маркетингови мениджъри на Nintendo в продължение на 10 години. Впоследствие решават да приложат опита си в направата на качествени и печеливши герои.

Ако погледнете парче или клип на Бритни Спиърс, със сигурност ще ви стане ясно, че самата тя има ролята да застане пред камерата за известно време и да се държи добре. В идеята на Уилиям Гибсън за това, че една звезда в наши дни спокойно може да е несъществуваща, има до голяма степен истина.

Еленко Еленков



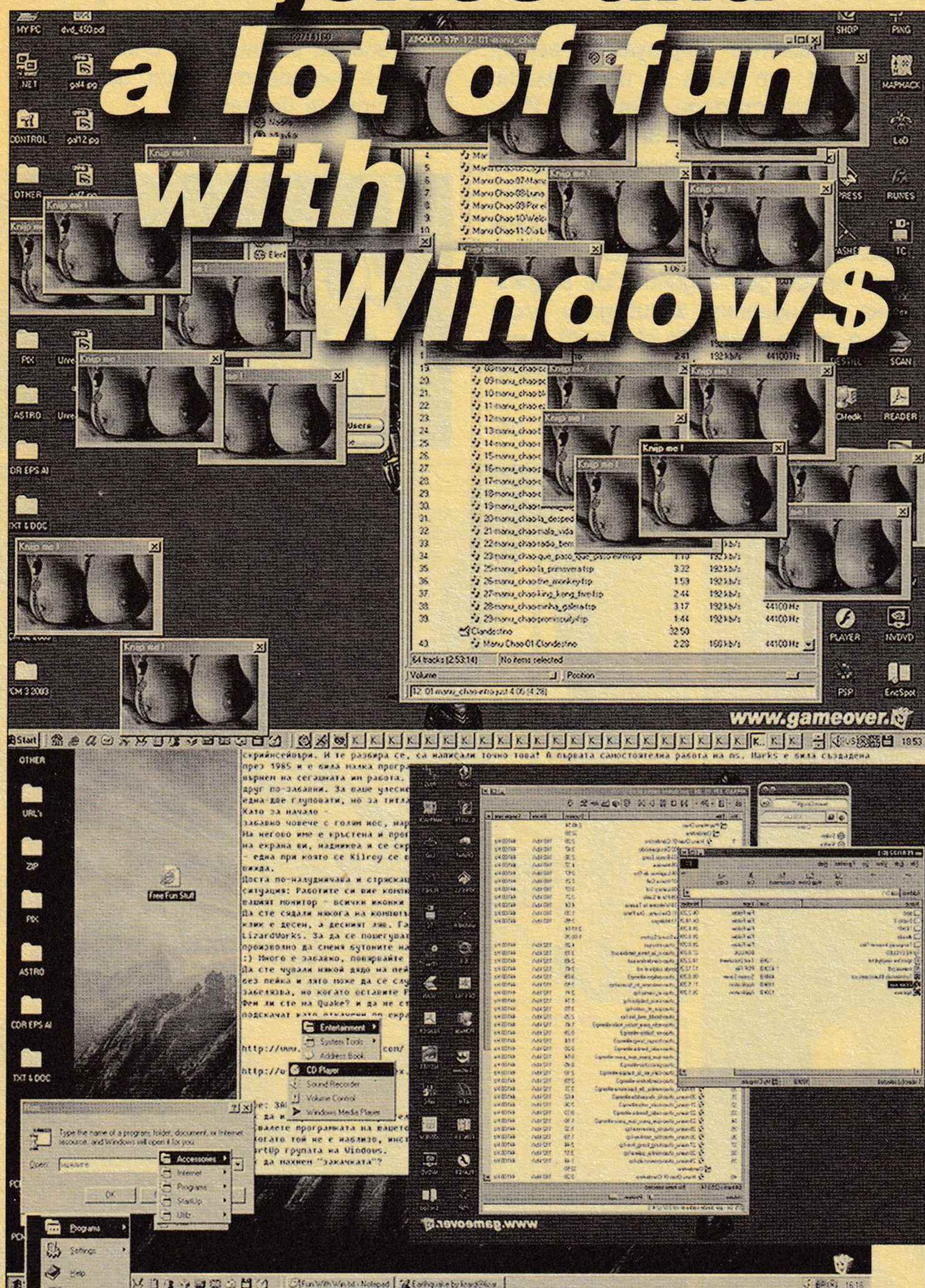






Щом ви е писнало от "сериозен" Window$, време е да направите нещо по въпроса!

Каквото повикало, такова се обадило, или Pranks, larks, jokes and a lot of fun with Window$



ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Всички програмки, описани по-долу в статията, са тествани от автора на домашния и служебния компютър, които не пострадаха от това. Което обаче не значи, че и при вашата конфигурация от хардуер и софтуер няма да има проблеми. Инсталирайте и тествайте на ваш риск. Авторът и PC Mania не носят отговорност за евентуалните щети.

Освен всички "полезни допълнения" Window$-ът е и много сериозен. Като изключим игрите, които вървят под и с него, всъщност не е никак забавен. За щастие има програмисти, които не са съгласни с това и действат по въпроса. То не бяха скинове и themes, shell extensions и replacements и тулове за подобряване на интерфейса, за нагаждането му към вашите нужди, желания и вкус. Ако видът му е вече натъкмен, идва ред и на безобидните закачки със самата операционна система.

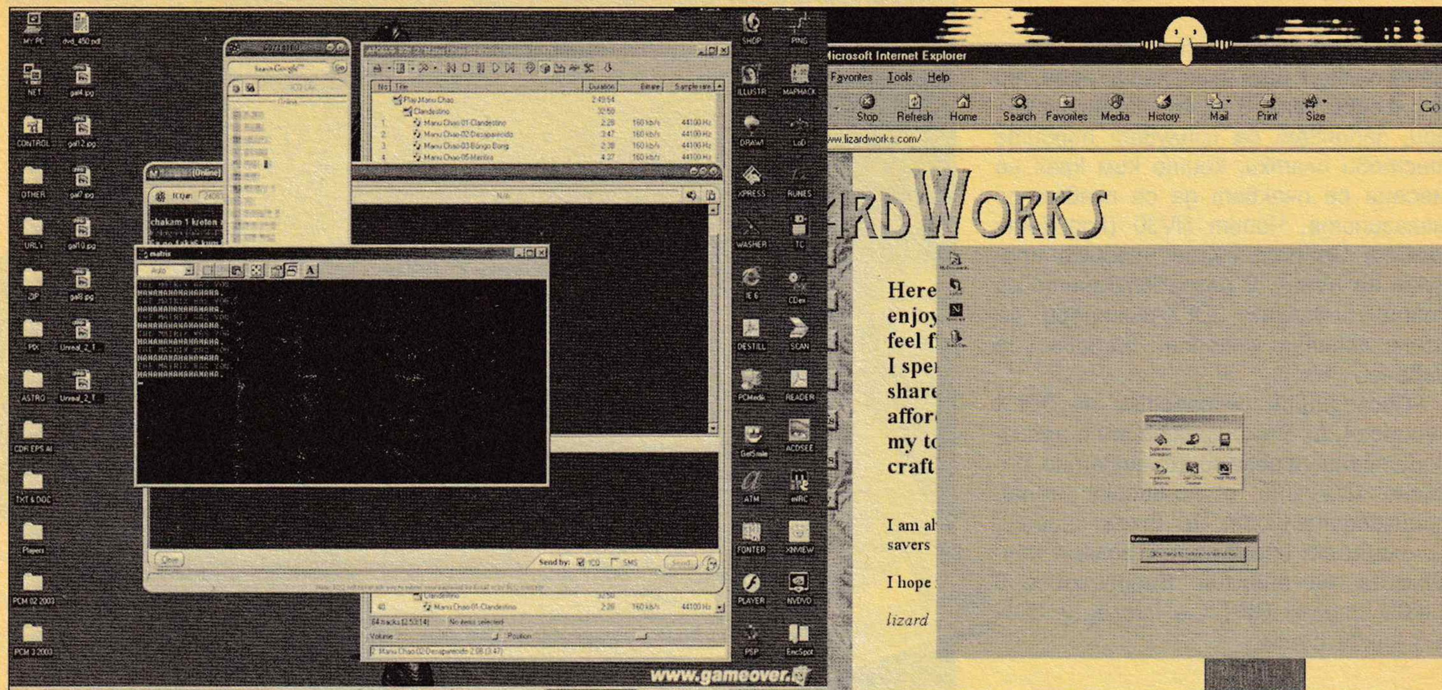
Хората от LizardWorks Inc. са обединени през януари 1995 година от госпожица (тогава) Liz Marks (хмм... на кого ли е кръстена фирмата?). Първата самостоятелна работа на ms. Marks е била създадена през 1985 и е била малка програмка за DOS, с която се разменяли клавишите – натискаш D, изписва се R! Явно мацката обича да се шегува. Но да се върнем на сегашната работа на LizardWorks. На сайта им (www.lizardworks.com) може да намерите двадесетина prangs, един от друг по-забавни. За ваше улеснение ще ги има и на един от CD ROM-овете към настоящия брой. Е, признавам има и някои глуповати, но за титлата "Най-откачена и готина закачка" могат да спорят поне 18. Като за начало –

забавно човече с голям нос, наречено KilRoy

На негово име е кръстена и програмата. Тя е голяма само 31 KB. След стартирането ѝ KilRoy просто се появява на някъде на екрана ви, надниква и се скрива! Интересна шегичка, особено когато не го очаквате. Има две версии на програмата – една, при която Kilroy се вижда в Task Manager като процес и има индикация в Tray Bar-а, а при другата – не.

Доста по-налудничава и стряскаща е Slipping Windows. Нейният ефект е направо зашеметяващ. Представете си следната ситуация: джиткате с компютъра, правите си там нещо и изведнъж установявате, че земното притегляне работи и на вашия монитор – всички икони от десктопа са се изсипали най-долу при часовника.

А да сте сядали някога на компютър, на който работи левичар? Там бутоните на мишката реагират странно – левият клик е десен, а десният – ляв. За да се пошегувате с колега или приятел, хората от LizardWorks са направили програмата Swapper. Нейната функция е произволно да сменя бутоните на мишката! Както си кликате и хоп – левият



бутон става десен, малко след това обратно. Опитите, които проведох върху себе си, доказаха, че тази закачка е наистина забавна.

Да сте чували някой дядо на пейка в парка, под жаркото пролетно слънце да се припича и леко да похърква? Същото, но без дядо, пейка и пролет може да се случи и на вашата мишка, ако инсталирате Snoring Mouse. Докато работите, нищо не се забелязва, но когато оставите PC-то за малко, изведнъж от колонките се разнася едно шумно хъркане!

Фен ли сте на Quake? И да не сте, след инсталация на едноименната програмка всички екрани и менюта подскачат като откачени по екрана и освен това менютата след Start>Programs>Accessories се разпадат (виж screenshot-а). Единственият шанс да спрете "земетресението" е с Ctrl+Alt+Del да извикате Task Manager и да пратите End Task команда към Earthquake.

Другите хрумвания на LizardWorks може да намерите на един CD-ROM-овете към настоящия брой или на сайта на фирмата.

Подобна тумба изперкали програмисти са се събрали във фирмата RJL Software (www.rjlsoftware.com/software/entertainment/default.shtml). Макар само двама-трима, до момента са сглобили двадесетина, една от друга по-откачени програмки – всичките, посветени на една тема:

Нека направим Window$ по-забавен!

Има какви ли не закачки – програма за отваряне на CD-ROM, фалшиво форматиране на HDD, подменяне на маркера в Explorer-а. Онзи с ръчичката, която сочи link, да е не с навирен показалец, а с гордо вдигнат среден пръст, фалшив shutdown, преместване на мишката наляво-надясно без да сте я пипали и други все в този дух.

Но говорейки за компютърни лудории, следва да представя сайта, който е събирателен за всички такива: http://www.computerpranks.com. Освен тоновете download там има още истории за "прецакани" потребители, online шеги и странни картинки. Тук програмите, за които стана дума по-горе, са значително повече при това прилежно подредени тематично. Има раздел за Window$, DO$ и Macintosh. Разбира се, най-посещаван и богат е този за Window$. В него има подбрани над 200 гадни номера и неочаквани изненади – клавиатурни, принтерски, бъзици с мишката, екрана и звуковата карта. Във всяка категория попадат между 5 и 50, като повечето си струват опита.

Един от най-актуалните download-и в момента е така нареченият Matrix.

Разбира се, има и закачки с неприкрит еротичен елемент! Такава е програмата Bad Boobs. Тя показва на екрана ви малко прозорче с чифт добре изглеждащи цици. Когато решите да затворите въпросния джам, противно на очакванията се отваря нов, който подскача палаво и не може да бъде кликнат лесно. Ако случайно успеете, се появява поредното ново прозорче и така докато не направите Ctrl+Alt+Del и End Task. Подобна е и програмката, при която внезапно през екрана ви минава съобщението, че сте гей или моторетка...

Други гадости са генериране на съобщения за грешки, сканиране на системата (с откриване на грешки и подобни), 10-на варианта на световно известния Blue Screen Of Dead, лъжливо пращане на e-mail-и до приятели със закачен вирус, обръщане на екрана по хоризонтална и вертикална ос, съобщение, че използвате пиратски софтуер, възможност за ъпдейт на системата ви, завършващ с краш, и още много такива, заради които си струва да се има Internet в къщи, да се отиде до най-близкия 'нет клуб или да се разгледат CD-тата на PC Mania...

Както казват бледоликите зад Океана – Be careful, and have a fun!

Пеню Дачев

ЗАБЕЛЕЖКИ

!ВНИМАНИЕ!

- Някои антивирусни програми разпознават част от програмите като "Joke Programms". Това в превод означава не "вирус", а "шегаджийски програми"!

Как да погодим шега:

- Свалете програмката на вашето PC.
- Издебнете момент, в който жертвата не е край компютъра си, инсталирайте закачката и я стартирайте. Ако искаме да сте още "по-гадни", сложете я в StartUp групата на Windows, така че да се пусне сама при следващия рестарт.

Как да махнем "закачката"?

- В Windows 3.x: натиснете Ctrl+Esc (показва се Task Manager). Избирате с мишката програмката и натискате Alt+E.
- В Windows 9x/ME/NT/2000/XP: Ctrl+Alt+Del (или Ctrl+Shift+Esc за 2000), за да видите Task Manager, и повторете операцията, описана по-горе.

Новият видеоускорител беше обявен още миналата есен, но едва сега, в началото на февруари, започват да изплуват първите тестови платки, които към края на месеца се очакват да се появят по магазините. Чипът NV30 (кодовото име на GeForce FX) е първият продукт на nVidia, в разработването на който бившите 3DFX-инженери са взели активно участие. Затова и е наречен "FX".

Последните разработки на 3DFX (Voodoo4, 5) бяха характерни с производствени проблеми (съответно покъсно излизане и по-висока цена), производителност и възможности, по-слаби от очакваните, голяма консумация на енергия. Въпросът е в каква степен GF-FX е наследил 3Dfx и в каква nVidia...



GeForce FX

най-младата и нетипична рожба на nVidia

NV30 – чипът

Горе-долу по времето, когато е стартирала разработката на NV30, ATI са започнали R300 (Radeon9700). Докато ATI избират изпитаната тогава 0.15um технология, nVidia залагат на по-обещаващата, но все още недоказала се 0.13um. И двете компании използват тайванските фабрики TSMC, така че имат на разположение едни и същи технологични процеси. В резултат на тези решения R300 се появи навреме в средата на миналата година, а NV30 се забави с цели 6 месеца. И в момента не може се намерят много GF-FX на пазара дори в Япония, където компютърните части традиционно се появяват поне седмица преди официалното пускане в продажба.

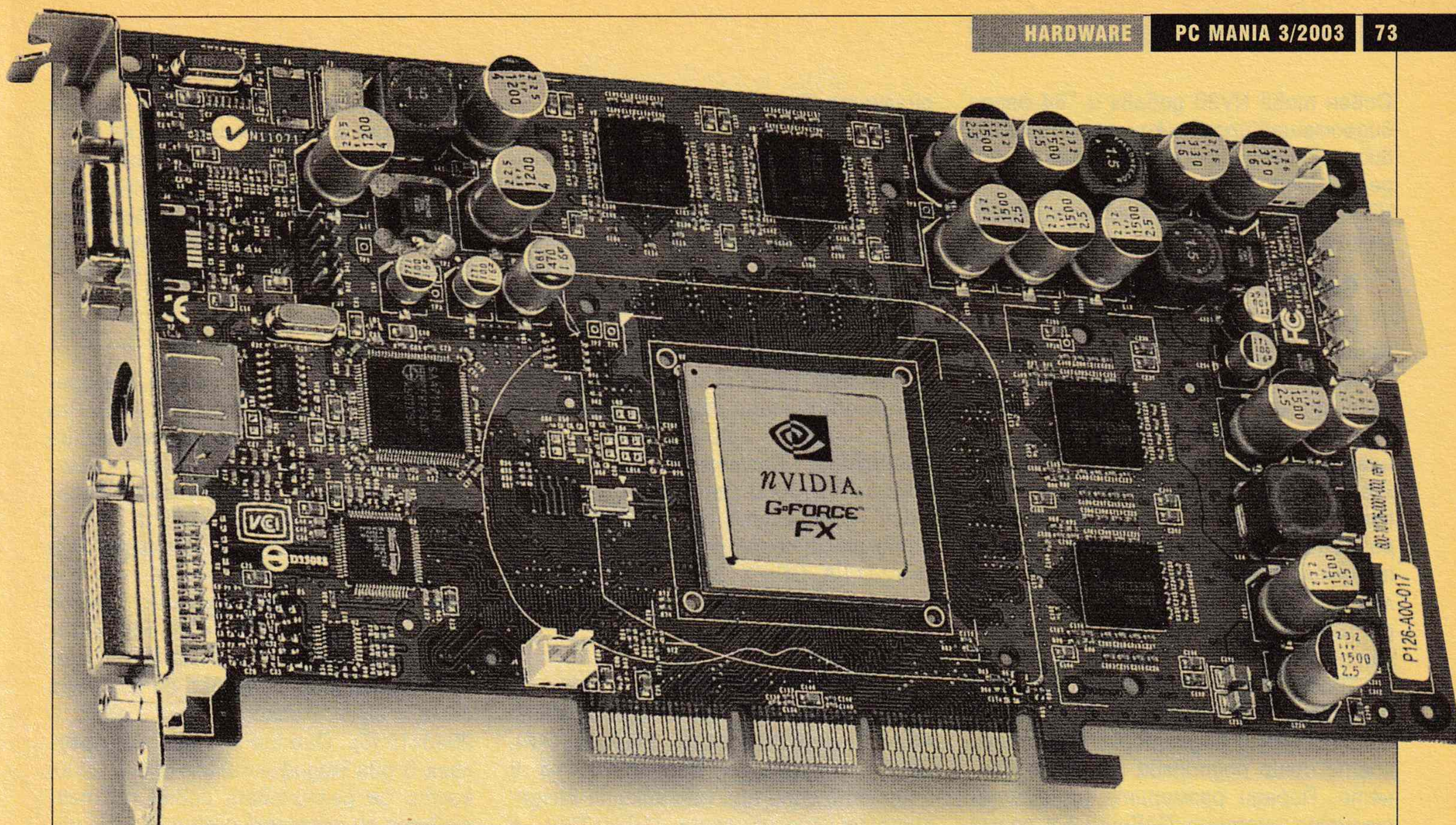
Въпреки по-фината производствена технология NV30 прилича на последните 3Dfx продукти и по изискванията към енергийния приток се нуждае от допълнително захранване, което се подава от стандартен конектор за твърд диск. Подходът е подобен на Radeon9700, но за съжаление и тук все още не се използва по-мощният AGP Pro стандарт, макар за сметка на това NV30 да тръгва във всички AGP4x/8x дънни платки, а не само в тези с AGP Pro.

Дотук си личат явните 3DFX корени и изглежда като че ли нищо добро не е излязло от тях.

Но нека все пак видим защо NV30 е толкова възвеличаван от разработчиците на игри (Джон Кармак/Doom3) и от самите nVidia, разбира се. Използва се "GDDR2" памет, тоест DDR-II for Graphics, работеща на 500MHz (1GHz ефективни) при Ultra варианта. За сравнение Radeon9700Pro използва 310MHz (620MHz ефективни) обикновена DDR. Въпреки това Radeon-ът е по-бърз, защото шината му за достъп до паметта е 256-битова за разлика от 128-битовата на GeForce FX. Така NV30 въпреки по-скъпата памет получава 16GB/s пропускателен капацитет, а R300 – 20GB/s и то на по-ниска цена. NV30 се състои от 125 милиона транзистора, а R300 от близо 110 милиона. NV30 ще работи с голяма тактова честота – 500MHz при Ultra варианта срещу 325MHz Radeon9700Pro.

Също като Radeon9700Pro в NV30 има 8 конвейера, всеки от които може да обработва по 1 текстура на такт (GeForce4Ti имаше 4 конвейера с по 2 текстури). Освен грубата изчислителна мощност в NV30 са въведени множество нови (за nVidia) технологии, а и такива, които все още не се предлагат от конкуренцията (ATI R300/Radeon9700). Както трябва да се очаква от всеки съвременен видеоускорител, използват се: AGP8x (тръгва и на 4x дъна); технология за прескачане обработката на обекти, които няма да се изобразят на екрана; DirectX 9 поддръжка на PixelShader 2.0 и VertexShader 2.0; OpenGL 1.4, с готовност за 2.0 след обновяване на драйверите, когато спецификацията е готова; и 10-битови цветови канали за разлика от досега използваните в непрофесионалните карти 8-битови.

nVidia наричат архитектурата на NV30 CineFX, което се състои от съвместимост с Cg, PixelShader и VertexShader. Cg е специален програмен език от високо ниво, предназначен за графични приложения, които nVidia разработиха с цел да въведат единен стандарт за управление на GPU (graphical processing unit). Cg се поддържа от Microsoft и улеснява значително разработчиците на игри като прехвърля тежката задача по управление на видеокартата в самата нея. Засега има само един-единствен инструмент за разработка на Cg програми и той е направен от nVidia. За да има все пак реални шансове, кодът на така наречения компилатор е отворен (нещо като Linux) и съответно всеки би могъл да пусне своя



версия – например ATI.

За разлика от ATI, които стриктно са изпълнили DirectX9 изискванията към Pixel- и VertexShader-ите, nVidia отиват още по-далеч като надхвърлят тези изисквания. Възможностите на NV30 определено са по-пищни от тези на R300 – PixelShader-ът на NV30 може да изпълнява до 1024 инструкции за текстуриране и до 1024 за оцветяване. За сравнение: R300/DX9 се задоволяват със скромните 32 и 64 инструкции. Освен това NV30 предоставя повече пространство за променливи и други данни, има допълнителни функции, които липсват в R300/DX9 (вж. таблиците). VertexShader-ът също добавя нови функции, малко повече пространство за данни, поддържа повече цикли на обработка (256 срещу 4) и пакети с до 65536 графични инструкции (срещу само 1024 при R300/DX9). Всичко това улеснява програмистите и прави възможно използването на по-сложни подходи, което съответно означава повече и по-добри ефекти. Остава да видим дали разработчиците ще искат да се възползват от "екстрите" на NV30, тъй като ако се придържат към по-спартанския DX9 стандарт, програмите ще тръгват и на други ускорители освен GeForce FX.

Като всеки DX9-съвместим чип и NV30 използва изчисления с плаваща запетая, а точността в Pixel/Vertex конвейерите отново надхвърля изискванията на DX9 (96-bit) и е 128-битова (4x32). DirectX9 изисква само 32-битов цвят, а NV30 поддържа 64-битов и дори 128-битов.

Както се вижда от спецификациите и демотата, които предоставят nVidia, NV30 поддържа голяма прецизност и много ефекти. Всичко това взето накуп според nVidia води до генерирана в реално време картина, изглеждаща почти толкова добре, колкото тази в киното (и по-точно в "анимационните" филми като Final Fantasy, Toy Story, Shreck и т.н.). За повечето висококачествени пълнометражни анимационни филми се използват системи на Pixar. За разлика от стандартната компютърна 3D анимация, която се смята в "реално време" със скорост поне 30-на кадъра в секунда, професионалните системи имат на разположение по цели дни за изработката на отделен кадър. Именно така, с много математика и сметки, се получава реалистичният образ. Съответно Pixar се почувстваха дълбоко наранени, когато бе обявен NV30 (и CineFX – Cinema effects?), и заявиха, че мижавите геймърски чипчета на nVidia въобще не могат да се мерят с техните творения. В случая съм по-склонен да вярвам на nVidia. Макар все още да не са настигнали киното, това неминуемо ще се случи в близките няколко години.

NV30 Intellisample включва изглаждане на ръбовете, което е значително подобрено – освен досегашните 2x, 2x Quincunx, 4x, 4xS се поддържат 6xS и 8x. Всъщност FSAA (Full Screen Anti-Aliasing) е система, която видимо подобрява качеството на изображението. Твърди се, че в NV30 са застъпени много от идеите на T-Buffer (основният коз на 3DFX VSA-100 чиповете). Качеството на картината повишават и динамичната Gamma-корекция и новата версия на DVC (Digital Vibrance Control).

LMA II (Lighting Memory Architecture) естествено присъства и в NV30 като е оптимизирана и има добавена компресия на цветовете в съотношение до 4:1. Това означава, че данните ще заемат до 4 пъти по-малко място в паметта и също така ще се извличат до 4 пъти по-бързо. Важно е да се отбележи, че компресията е без загуба на качество (т.е. прилича на RAR, а не на MPEG/DivX).

Чрез nView можете да се възползвате едновременно от два изхода с независима картина. Поддържат се комбинации от аналогови монитори (два 400MHz RAMDAC-а, всеки от които предоставя до 2048x1536@85Hz!), цифрови монитори (DVI, до 1600x1200), вграден TV-енкодер за TV-Out (до 1024x768).

nVidia не показват ясно дали GF-FX е наследил VPE (Video Processing Engine) от малките GF4MX, но все пак се поддържа някаква MPEG1/2 декомпресия. За сметка на неяснотата около VPE гръмко се рекламира VMR (Video Mixing Renderer) – за изобразяването на няколко видеопотока едновременно се използва PixelShader, което повишава качеството с възможност за прилагане на ефекти и подобрява overlay възможностите.

Освен това NV30 добавя и "64-фазен видеомащабатор", който позволява висококачествено мащабиране на видео (напр. DVD) до пълноекранно HDTV (High Definition TeleVision) изображение.

GeForce FX – платките

Основно поради голямата консумация на енергия дизайнът на платките е значително усложнен – 12 слоя (досега не е имало повече от 8-10 слоен PC видеоускорител) и специално охлаждане ("FX Flow"). То има хубаво име и изпълнява добре тежката задача, която му е поставена – разсейва значително количество топлина. Въпреки това FX Flow е последното нещо, което бихте желали да сложите в компютъра си – вентилаторът му вдига шум от порядъка на 79dB! GF-FX освен радиатор, вентилатор, въздухопровод от едната страна има и радиатор от другата, което също подобрява топлоотдаването. Поради размерите на охладителната система GeForce FX заема и пространството над съседния (на AGP-то) PCI слот и има две залепени задни планки...

Беше плъзнал слух, че поради тези усложнения nVidia лично ще ръководят (поръчват) производството на GF-FX платките и само ще ги дават на "партньорите" (ASUS, Chaintech и т.н.) за разпространение и продажба, което би било стъпка в стила на 3DFX – те направо купиха STB (производител на платки). Засега изглежда, че няма да се получи така, а всеки "партньор", както обикновено, ще има правото сам да си разработва платката (естествено, може и да се придържа към примерния дизайн от nVidia) – например Gainward твърдят, че ще предложат доста по-тиха охладителна система.

В момента са обявени два модела: GeForce FX 5800 и 5800 Ultra. За радост на всички не-Ultra моделът НЯМА FX Cool, не е толкова шумен и не заема съседния PCI слот. 5800 (300$) работи на 400MHz с 400MHz (ефективни 800DDR) памет, а 5800 Ultra (400$) съответно на 500MHz и 500MHz/1000DDR. За сравнение Radeon9700Pro (~350$) – 325MHz, 310MHz/620DDR; Radeon9700 (~300$) – 275MHz, 270MHz/540DDR.

Всички GeForce FX платки ще бъдат със 128MB памет и ще използват от UDA (Unified Driver Architecture) драйверите Detonator, както е според добрите стари традиции на nVidia. Вероятно се поддържат и 256MB, но засега няма планове за такива модели дори в професионалните QuadroFX.

Съвсем скоро се появи информация, че nVidia смятат да премахнат 5800Ultra модела. Който го е поръчал предварително все пак ще го получи – с FX Cool и т.н., но по магазините ще има само обикновения 5800 модел. Почти същото стана и с VooDoo5 6000 (четиричиповия модел с външно захранване 220V) – 3DFX се отказаха от него и остана само моделът 5500 (два чипа, захранване като R300/NV30). Разликата обаче е, че докато V5 6000 въобще не видя бял свят (поръчалите го предварително си получиха обратно 600$-те долара), N-V-I-D-I-A GF-FX 5800 Ultra все пак ще се появи макар и в минимални количества..

Производителност

Когато не е активирано нито FSAA, нито Anisotropic Filtering (AF), GF-FX изпреварва Radeon9700Pro в повечето игри при по-ниските разделителни способности (1024x768), а при 1600x1200 Radeon9700Pro е по-бърз в повечето случаи. И двете карти, дори в 1600x1200 (32-битов цвят) изкарват 60fps (кадъра/секунда) или повече, което е напълно достатъчно. Смисълът от по-бърза карта е в това, че можете да активирате все по-тежки режими на FSAA и AF, което подобрява значително качеството на картината. Във всички разделителни способности, когато са активирани средни режими на FSAA и AF, при повечето игри Radeon е с малка преднина. Като цяло може да се каже, че ATI и nVidia в момента си делят първото място и са равностойни.

В случаите, когато е необходим по-голям пропускателен капацитет, ATI дръпва напред, а когато е необходима по-голяма изчислителна мощ – nVidia. Разбира се, бъдещите игри (Doom3) ще се представят по друг начин и ще предлагат повече екстри и ефекти, които да активираме. Именно те ще окажат влияние на баланса скоростта/качество за всеки чип.

Резюме

Може да се каже, че nVidia успешно са се справили с интегрирането на 3DFX/GigaPixel технологиите – доказателство за това са екстрите, въведени в NV30. В процеса на интегриране са се проявили и някои от лошите черти на 3DFX – забавяне в излизането на пазара, голяма консумация на енергия. Енвидийската намеса си проличава в това, че обещаните възможности и ефекти все пак са налице, в това, че цената не е завишена и в това, че производителността също е напълно задоволителна, макар и да не достига предвижданите минимум 20% над Radeon9700Pro (поне в днешните игри тази цел не е достигната).

QuadroFX

Професионалните платки, базирани на NV30, ще използват AGP Pro слот, ще имат по 128MB памет, ще имат характерните за тях специализирани драйвери и съответно подобрена производителност в CAD/CAM/CAE/DCC и донякъде NVS приложения. Интересно е, че ще предлагат и някои функции, които липсват в GeForce FX – 16x FSAA, 12-bit subpixel precision, 3840x2400 разделителна способност (ако се използва само един изход, при два – 2048x1536). QuadroFX също се предлага в две модификации: 1000 и 2000, които се различават освен по тактовите си честоти и по това, че по-бързият и скъп модел 2000 ще има два TMDS цифрови изхода.

Какво още да очакваме

Да, NV30 е прекрасен чип, GeForce FX, особено "обикновения" не-Ultra модел е една великолепна карта, предлага много добра производителност за цената си и е ненадмината в поддържаните ефекти и възможности. Точно заради това ATI няма стоят със скръстени ръце и ще се опитат да си възвърнат неоспоримото първенство поне в производителността (с R350, очакван през март, 400MHz, 25GB/s памет, модел с 8 конвейера и по 2 текстури всеки), а към средата на годината и във възможностите (R400). ATI смятат да пуснат и няколко чипа в ниския клас: RV280 – Radeon9000 с AGP8x; RV350 – DirectX9. От страна на nVidia също в скоро време трябва да се очакват NV31 и NV34 – повече или по-малко DirectX9 съвместими, за средния и нисък клас, – а също така и наследника на GF-FX: NV35. Възможно е NV30 и NV35 да се появят по магазините с разлика от 1-2 месеца. NV30 няма да се използва в мобилни ("Go") или интегрирани (nForce) продукти, които ще използват NV31 и NV34.

Наскоро nVidia и Microsoft разрешиха спора си относно количествата и цената на nForce-подобните чипове, използвани в X-box, така че X-box2 най-вероятно ще притежава много от свойствата на NV30/35 (NV3A).

Стоян Спахиев

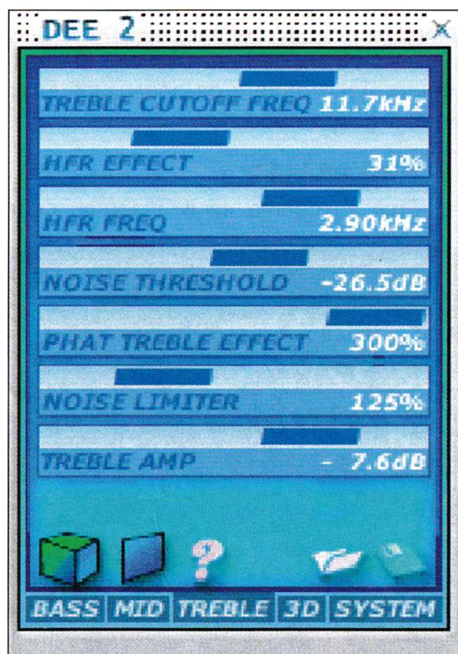
Аксесоари за аудиофили

Един mp3 файл на пръв поглед изглежда "лесен". Теглиш, пускаш, свири. Ако сте аудиофили (звукови маниаци), след време ще почнете да търсите начин mp3 музиката да звучи по-добре. Ето няколко плъгина за Winamp, които помагат за това и сами по себе си представляват отделни програми. За начало ви трябва Winamp 2.xx. Да, знам, че я знаете. Наскоро излезе Winamp 3, но в него няма подобрения по звука, а на Pentium 4 се стартира за около 20 секунди. Да се върнем към Plug-in-ите за Winamp 2.

Dee 2

(www.dee2.tk или http://dsp-dee.prv.pl/)

Тази DSP (Digital Sound Processor) добавка за Winamp е разработка на поляка Михаел Чариджак и е безплатна, въпреки че ви се оплаква за регистрация. Сама по себе си е толкова богата на настройки, че ако се научите да ги подрежате добре, ще забравите за еквалайзерите на Winamp. Както всяко DSP, Dee 2 иска доста процесорна мощ. На Celeron 500 Mhz Dee2 поглъща 25% от процесорното време. С други думи, ако PC-то ви е бавно, по-добре не го пускайте. Изисква и малко време, за да може mp3 декодирането да се адаптира към новите настройки. Ако промените някоя опция, изчакайте поне 10 секунди, за да видите ефекта от нея. Малко неприятно е, че интерфейсът на Dee2 е объркващ и затова ще трябва да му отделите повече внимание.



Bass: "PhatBass" контролира нивото на баса (активира се ако кубът в прозореца не е прозрачен). Ако имате малки колони, добре е да използвате Bass cutoff freq на ниски честоти, ако имате големи, вдигнете опцията по-нагоре. Phat Bass freq – ако я сложите на минимум, ще имате мек и дълбок бас. Ако искаме да изстискате максимума на баса от малки колони, тогава я сложете на максимум. Bass amp е цялостният усилвател на ниските честоти.

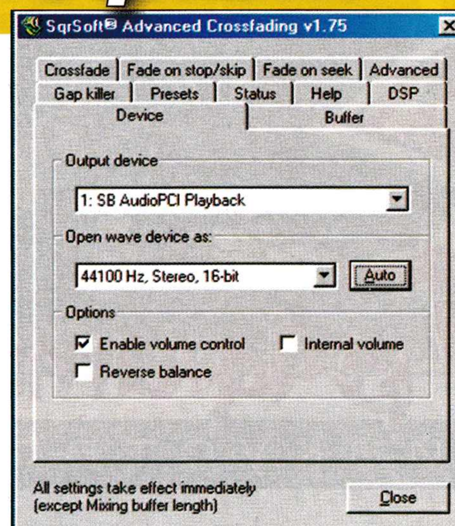
Mid: Тук най-интересната е опцията Limiter. Тя отрязва определена част от звука, ако е прекалено силно изразена на общия фон. Може да се ползва или ако искате да се гаврите с писъците на Марая Кери, или ако имате разнородни mp3-ки и искаме да сте сигурни в постоянното ниво на звука. "Non dynamic" автоматично намалява звука, когато мине даден праг. Подходящо е за бавни машини. Dynamic allpass – тази настройка обработва всички честоти. Принципът е следният – ако силата мине отвъд дадено "ниво" и остане така за определено "време", звукът се намалява автоматично. "Dynamic no bass & treble" прави подобно нещо, но само със средите. "Automatic gain control" е найдобрият избор. При тази опция промените са много по-трудно забележими.

Treble: Тук настройките са подобни на тези за Bass. Опцията HFR Efect (High Frequency Restoration) е интересна, защото се опитва да компенсира загубите от лоша компресия или от презапис от стари носители (касетка или винил). HFR Freq избираме каква част от високите ще се възстановяват. "Noise threshold" контролира височината, под която нещата, чуващи се като шум, се изтриват. "Noise limiter" контролира колко шум да се отреже. При по-висока стойност се отрязва повече.

Advanced Crossfader

(www.sqrsoft.com.ar)

Направен в Аржентина, SquareSoft Advanced Crossfader работи като стандартния, но с много допълнителни полезни настройки. Като например "Fade on Stop / Skip", където дори ако теглите лентичката към попредна позиция в парчето, музиката ви няма да се прекъсне. Опциите на този фейдър ви дават възможност

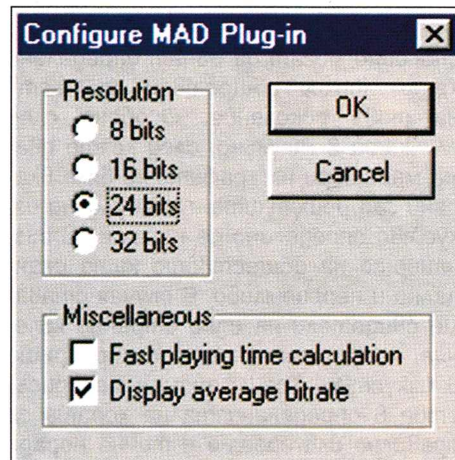


да настроите дори графично (!) на колко секунди и на какво ниво да се миксират два файла. Опцията "Gap Killer" ви позволява да забравите паузите между миксирани, но накълцани на парчета дискове.

Mad Plug-in

(www.mars.org/home/rob/proj/mpeg/mad-plugin)

Не само че използва стандарта



ISO/IEC 11172-4 за съвместимост при изчисленията, този plug-in представлява по-добър декодер на MPEG поток от вградения в Winamp. Според авторите успехът на MAD се крие в прецизната обработка на данните в процеса на разкодиране. Като в резултат MAD изкарва по-динамичен звук от повечето съществуващи декодери. Според субективното ми мнение музиката с него звучи по-живо. А ако звуковата ви карта е съвместима с 24 и 32-битова дискретизация на звука, сте в най-изгодна позиция, защото именно там си проличава най-добре силата му.

Еленко Еленков



Графитите в интернет

изкуство или престъпление

Сигурен съм, че всеки, който е свикнал да се разхожда из улиците на големия град, е забелязал, че през последното десетилетие у нас по стените на различни обитавани и необитавани сгради се появиха странни шарени надписи. Те събуждат у съвестния гражданин недоволство и същевременно се открояват с точния си професионализъм и вложената идея.

Тези улични произведения на изкуството се наричат графити (graffito — археол. рисунка/надпис на стена) и спокойно могат да бъдат определени като "тихия обществен протест" на това поколение. Особено след случката в Ричмънд, след която двама майстори на графитите бяха вкарани зад решетките, това улично изкуство определено се настани в съзнанието на обществото като скандално и неприемливо. В случая ставаме свидетели на едно странно явление — престъплението се превръща в изкуство. Този феномен не присъства в определенията на хората за правилно или грешно и точно поради тази причина е доста трудно графитите да бъдат определени като изкуство или окачествени като престъпление.

Началото на графити културата датира отпреди 20-30 години. Първите места, на които се появяват шарените надписи, са метростанциите в Ню Йорк. Там започва своето развитие един революционно нов стил в изкуството. Странните букви и думи, излезли от флаконите със спрейове, са плод на студената градска култура и хип-хоп музиката. Тази революция се нарича "графити": писането по стените, дърветата, пейките и на всяко друго обществено място се превръща в начин на живот за цяла група млади хора.

Какво е характерно за графитистите?

Една от най-основните характеристики на тази култура е действието в екип, като точно поради тази причина графитистите образуват обединения (crew-та или squad-ове). Те се състоят от минимум двама члена и всички ползват името на групата като подпис под графита, който са направили. "Бомбите", както се наричат раждащите се за минути надписи, обикновено представляват съкращение от името на графитигрупата (Train Killaz Squad — TKS, City Stars Crew — CSC, DRS — Dope Reach Squad) и могат да бъдат видени на всякакви места. Те се правят адски бързо и чрез тях графитистите бележат места, на които трябва да се действа светкавично и където има голям шанс да бъдат заловени, докато творят (витрини, врати на магазини и др.)

Наскоро, след като тази "улична култура" откри приемственост сред... обикновените хора, се появиха така наречените легали (от legal — позволен). Това обикновено са стени на сгради, чиито собственици са разрешили на графитистите да творят на спокойствие. Поради тази причина най-яките и красиви графити са легалите. От друга страна обаче, тръпката при нощните акции се губи и много от графити crew-тата не се кефят на легали. Въпросът с графитите в интернет стои по коренно различен начин. Във виртуалното пространство никой не поставя въпроса дали това е престъпление или изкуство. Там графитите не пречат на никого и всеки, който пожелае, може да разгледа множество интересни сайтове с графити-арт.

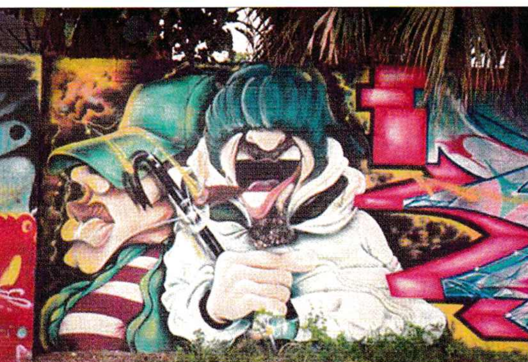
Целта, която съм си поставил с този материал, е да ви запозная с повечето международни и български крута, които имат страници в интернет. Както сами ще се убедите, графити сайтовете изглеждат доста добре и спокойно могат да послужат за портфолио на "уличните творци". Още повече, че повечето от тях са направени с много въображение и желание и са реализирани на много добро ниво.

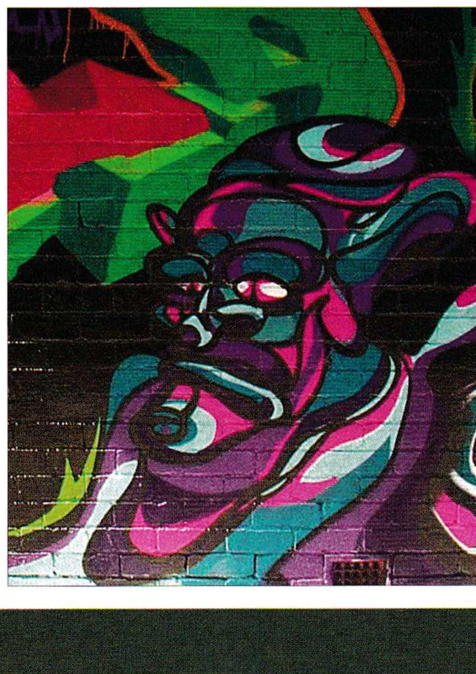
www.nd2nd.org

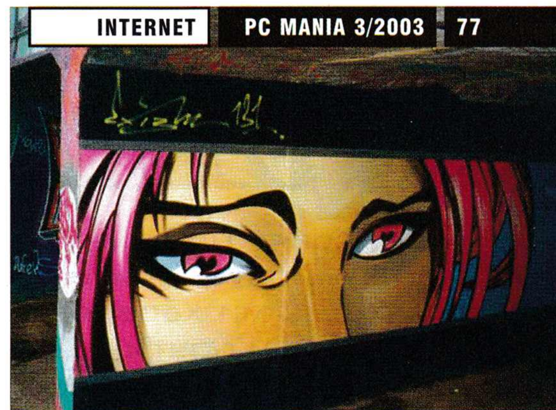
Ето го сайта на българите пdое











и naste. Веднага след като влезете в страницата, правена от BigDeal, ще се убедите, че това са най-добрите BG графитисти. На сайта можете да видите множество влакове, стени, легали и т.н. Там има и информация и за hip-hop културата, която е неразделна част от уличните настроения. Има и много галерии с графити и със сигурност ще прекараме известно време в разглеждане на hi-res артовете. Ако пък не са ви достатъчни, можете да отидете на раздела с links, откъдето се стига до страниците на много български и други крута. Освен това и самият сайт е направен яко, което е характерно за всички web-места, правени от BigDeal.

http://www.graffiti.org/

Този е сайтът, на който можете да намерите най-много и най-разнообразни графити галерии от цял свят. Всеки месец там се добавят нови и нови галерии, а ако случайно вие сте направил як графит, можете да го снимате и да го изпратите на авторите на страницата. На сайта има и възможност за шарене на влак онлайн с помощта на Shockwave плейър. На graffiti.org можете да намерите и актуална информация за провеждащи се графити събития в Европа и Америка, както и онлайн магазин за спрейове и всякакви други аксесоари, нужни ви, за да станете pro-графитист.

http://www.ukgraffiti.com/

Тук се подвизават графитистите от Обединеното кралство. На тази страница можете да намерите информация за всички крута, които се трудят на Острова, както и големи галерии с техни графити, тагове и проекти. Както сами ще се убедите, те са едни от най-добрите в Европа.

http://www.lost.art.br/

Бразилски графити сайт с много галерии. Лошото е, че е на португалски. За сметка на това има яки галерии не само с графити, но и с фотоси... до един добри! Всичко на тази сайт е направено ужасно добре и ви препоръчвам да го посетите.

http://www.ill-kids.com/

Ето и сайта на графити крутo от Ню Мексико — Ill Kids. Много влакове, бомби, легали и т.н. На страницата има интервюта с различни графитисти, както и онлайн чат.

http://www.stylefanatix.de/

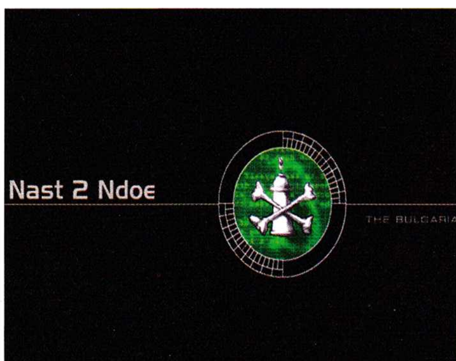
Style Fanatix Crew са от Германия. Сайтът е на немски, но се отличава с дебели галерии с влакове, наречени DAMAGE!. Интересно е, че пичовете са поместили и няколко галерии с проекти... дано някой от тях се появи и по нашите улици. В директорията Hall of Fame можете да намерите наистина безумни графити, които със сигурност си заслужават вниманието! В Links секцията пък можете да откриете много връзки към други графити крута, повечето от които немски.

За съжаление не мога да ви представя абсолютно всички сайтове за графити културата, просто защото няма да ми стигне цялото списание. Ето списък с още няколко добри графити сайта, които можете да разгледате и със сигурност ще останете доволни:

http://www.seenworld.com/
http://www.uncleshreddedwheat.com/
http://www.dahub.com.au/
http://www.burningsteel.com/
http://www.mauerpark.de/
http://www.lokiss.com/
http://www.brunet.free.fr/

Не ми остава нищо друго освен да приключа с надеждата за приемане на графити културата като нещо нормално не само в интернет, но и там, където и е мястото — по улиците, на гарите и в дворовете...

Орлин Широв



www.nd2nd.org



http://www.ill-kids.com/



http://www.lost.art.br/

pisma@pcmania.bg

Знам. Краят на зимата е като началото на зимата - гадно, гадно. Толкова гадно, че останалите сезони ви се струват като дар божи. И на мен така зимата не ми харесва. За сметка на това пощенската кутия пращеше по шефовете и почти поддаде под натиска на ежемесечните проблясъци. Не липсваха обичайните съставки – малко плакат, тук-таме "кога ще излезе...", плюс критика/похвала за онзи, "...който плюе по Papa Roach". В цялата тарапана се появи нов светъл лъч на креативността - Slaveino Studios. Търсят си хора, ще правят игри. Успех, стискам ви палци.

Сашо Бойчев

ПЪТ КЪМ СЪЗДАВАНЕ

Здравейте!

От много време се чудя защо излизат толкова малко куестове, особено в стила на Monkey Island и Space Quest. Чудих се, чудих се и реших да си намеря хоби – да правя куестове. Обадих се на няколко човека и на 11 май 2001 година създадохме Slaveino Studios – компания, ориентирана към разработката на куестове. Посветихме десетина месеца за разучаване на Adventure Game Studio, която е най-добрата програма за правене на куестове и април 2002 година издадохме Year 3729 – нашият първи куест. Както си пролича, той нямаше много успех и затова преди около месец започнахме работа по The Strange Planet, който ще бъде много по-добър от първата ни игра. Но сега да си дойдем на думата: в желанието ни да направим тази игра колкото се може по-добра, изпитваме крещяща нужда от 2D художници. Тези, които имат желание, нека да пишат на info@slaveinostudios.com, а тези които са заинтересовани от играта, могат да проверят <http://tsp.slaveinostudios.com> за повече информация. Ще издадем и основната фабула в историята – вие сте симпатично извънземно, което катастрофира на непознатата планета. В желанието си да намерите инструменти за поправка на кораба, откривате потресаващата истина, че планетата, на която се намирате, е Земята след много години. Какво се е случило с нашата родна планета, ще разберете, само ако изиграете The Strange Planet.

Поздрави, екипът на Slaveino Studios.

Какво ни остава, освен да ви пожелаем успех в начинанията! Правенето на игри не е лека работа. Бъдете сигурни, винаги можете да разчитате на PC Mania, когато става въпрос за истинските неща от гейминга.

ПОРОЦИТЕ - НАЙ-ВЪРЛ ВРАГ НА ОБЩЕСТВОТО

Здравейте, мило списание!!!

Аз съм ваш верен фен. Обаче ме приеха в УКТС-то (Правец) и там се пропих много яко. Просто няма ден без да си пийна поне малко. Това ми стана като болест. За цигарите не може и да става дума. По две кутии цигари на ден си пафкам. Help!!! Нуждая се от професионално решение, но трябва да се има впредвит, че съм заобиколен от пианици и пушачи денонощно. Няма оттърване.

Искрено ваш Z!!!

P.S. И направете нещо по въпроса с плакатите!!! Стените са като повърхността на Луната (Пансиона).

PLS. И пускайте повече цели игри за послаби машини.

Z.

(запазен е оригиналният правопис на автора)

Ако правилно те разбирам, драги Z, ти свързваш връхлитащите те пороци еднозначно с някогашната гордост на българското образование като цяло и компютрите в частност – знаменития Правешки техникум. Честно казано обаче, объркал си адреса на любимото ти списание с разбиращия и далновиден поглед на родителското тяло. От пороците отърване няма – може само да ги практикуваш умерено. Всеки опит за забрана и превръщане на дадено нещо в изкушение води до по-лоши резултати. Пример – сухият режим в САЩ в началото на 20-ти век, когато въпреки забраната за консумация на спиртни напитки продажбите на алкохол са се увеличили чувствително.

В този смисъл, опичай си акъла, разбираш ли...

ПАЗАРНА КОНСУЛТАЦИЯ

Здравейте! Аз съм ваш голям фен от 3 години насам и имам всички броеве оттогава насам. Минавам направо на въпроса – реших да си купя mp3 CDMan и се сетих, че в PC Mania имаше статия по въпроса. Молбата ми е насочена към автора на статията – Георги Пенков и към всеки, можещ да ми помогне. В статията автора казва, че е виждал някои от моделите в БГ. Прерових Internet страниците на по-големите компютърни фирми в търсене поспециално за модели на RioVolt, но не намерих. Вие ми оставате последната надежда да намеря такова устройство. Много ви моля да ми кажете магазин, предлагащ това. Умолявам ви да ми пратите e-mail с отговор възможно най-скоро!

Ваш фен – Петър

Петър Касабов
<cman084@yahoo.com>

За съжаление в България не се продават MP3 CD плейъри на фирма RioVolt. За сметка на това има разнообразие от други модели и марки, които евентуално би могъл да закупиш – Thompson, Samsung, Philips, Apple iPod, Creative Jukebox. RioVolt са яки, но не са единствените. Така че преброй отново паричките и марш отново към магазина!

РИСКОВЕ И ПАЗАРНА ИКОНОМИКА

Много сте нагли вие там, измежду боговете на PC Mania, знаете ли? Какви са тия работи, дето ги пишете на онлайн магазина си, а? Отстъпка 10 %, ами доставката? Какво е туй нещо, питам аз? Трябва и доставчиците да си изкарват хляба, ще кажете вие там, ама да сте се замисляли ние, геймърите, дето ги плащаме игрите, откъде да взимаме пари за тях?!! А? Питам ви аз! Заради вас гладуваме! НЯМА ПАРИ ЗА ХЛЯБ!!!

Но извън кръга на шегата (трудно се излиза от него,

доста е голям (кръгът, не си мислете нещо друго, моля, малки деца четат това списание!!), искам да ви питам нещо. От вас могат ли да се закупят някои игри като тези от каталога (поленценцето в жълто), тъй като ги няма в онлайн магазина ви. Например (за бавно развиващите се) Morrowind.

Та така си карайте винаги и не забравяйте: винаги има три начина да се измъкнеш от една ситуация – да бягаш, да се биеш или да се насе***, може и едновременно.

PEACE MU40!

Никола Павлов
<uhlio_buhlou@abv.bg>

Определено едно нещо не ми е ясно, Мучо. Какво не ти харесва на онлайн магазина? Доставчиците трябвало да живеят? Доставката самата трябвало да се заплаща? В тоя контекст къде-къде по-големи изедници са камионджиите с мляко или дори боклукчиите – тяхната работа също е в голяма степен приемно-предавателна. Ако под жълтото «поленценце» имаш предвид последната корица на списанието, може би си пропуснал да обърнеш внимание, че тези игри се предлагат от фирма "Пулсар". А сайтът на "Пулсар" е написан някъде там долу под рекламата. Не ми се искаше да ти отнема удоволствието за извършването на кратка справка, затова и предоставям на теб възможността да намериш сам отговора за Morrowind.

Ще ти препоръчам един начин да не попадаш в ситуация (за да не прилагаш трите гореописани изхода) – тичай за здраве в парка!

SPEARHEAD = КОПИЕГЛАВ, LONGHORN = ДЪЛГОРОГ?!

Здравей, Сашо! И аз съм един от многобройните фенове на PC Mania, който ти пише за пръв път и няма да казвам колко сте добри. Стига да кажа, че си купувам всеки брой. Имам въпрос – знаете ли за съществуването на българска операционна система "Long Horn"? Знаете ли какво представлява, кога ще можем да си я купим и колко (мизерни) лева ще струва? А кога ще я представите в рубриката "Софтуер"?

Валентин Вълчев
<leonardo_1974@abv.bg>

Здрасти, Вальо. Не знаем за българската операционна система Longhorn. Затова пък чухме, че това е кодовото название на разработките по следващия Windows. В този смисъл ще разбереш повече по темата сравнително скоро – точно навреме, както винаги.

НЕ ПРОСТО ФУТБОЛ

Hi, PC Mania. Саше, да дадеш това писмо на Широв. Абе, хора, що така давате на Орлин Широв само тъпи игри. Е, каквото искаме му давайте, но искам непременно да му дадете Championship Manager 4. Няма по-подходящ човек от него. Впрочем, знаете ли кога ще излезе Frozen Throne? Това е засега. Чао.

Станимир Катцигиров
<power_x@mail.bg>

Не му даваме тъпи игри, Стан. Просто сезонът е такъв – един тъп и еднообразен. А за CM4 мисля, че почука на лоша врата. Аз също си точа зъбите за актуалния футболен мениджър на Sports Interactive. Кой знае, може би ще има сблъсък на гледни точки?! А за Frozen Throne – неведнъж съм казвал, че Blizzard спазват учудващо точен график на поява на своите заглавия. Цикълът е зима-лято. Зимата мина. Остава?! Сещаш се.

PC MANIA TOP 10

Класация на месеца

1. WarCraft III	17.46 % (808)
2. FIFA 2003	13.76 % (637)
3. Age of Mythology	8.25 % (382)
4. Diablo II:LoD	7.97 % (369)
5. BroodWar	7.91 % (366)
6. Counter-Strike	6.85 % (317)
7. Battlefield 1942	6.52 % (302)
8. NFS: Hot Pursuit 2	5.06 % (234)
9. Unreal Tournament 2003	3.72 % (172)
10. GTA 3	3.56 % (165)

PC Mania Top 10

Февруари е гаден месец. През тази година февруари беше още по-гнусен, защото беше студено, валеше сняг и духаше пронизващо леден вятър. Лошите атмосферни условия не предразполагат за излизане сред хора, ходене из града и правене на всички онези неща, които обикновено се случват по улиците и намиращите се на тях кафета и/или заведения. Каква е връзката между лошото време и класацията за най-играни игри през миналия месец? Пряка, уважаеми, пряка. Защото активността, участието и желанието за гласуване напоследък нямат аналогия в досегашната история на топ чарта.

През този месец WarCraft III успя да си възвърне лидерската позиция. Но което е по-важно – толкова убедително, че вторият FIFA 2003 дори нямаше теоретични шансове да промени хода на събитията. Факт е обаче, че най-новият футбол на EA Sports пасва идеално на очакванията на феновете на спортните игри и те в крайна сметка наистина могат да играят онази същата игра, която практикуват на асфалта в двора на кварталното училище – само че от монитора.

На трето място се подрежда Age of Mythology. Митическата фабула и увлекателната история за героите Аркантос, Хирон и техните скандинавски и египетски приятели намира все повече почитатели. Лидерската тройка авторитетно доказва тезата, че истински добрите игри заслужават истински голямо внимание и игра до последен клик (на клавиатурата).

Четвъртото и петото място са резервирани от известно време насам за игрите на Blizzard. През този месец четвърти е Diablo, а пети – BroodWar. Шестото място на Counter-Strike вече не е изненада за никого и така популярната преди година игра (която все още е най-най-любима на немалко фенове) се е укрепила в засада в средата на чарта. Кой знае – може би все още е способна на изненади?

В директния сблъсък за мултиплейър-надмощие Battlefield отстъпва на седмото място. На осмо, с голяма дистанция от седмия, се намира Need for Speed: Hot Pursuit 2. Автонадпреварите ще придобият отново смисъл с представянето на Collin McRae 3 за PC – помнете ми думата!

На девето място, очевидно силно подкрепян от интереса на току-що появилия се Unreal 2, ще намерите Unreal Tournament 2003. Времето на класическите триизмерни екшъни или е отминало безвъзвратно, или ще станем свидетели на тяхното завръщане в близките дни. На десето, последно място се нарежда GTA 3, който през последните няколко месеца стабилно се закова за дъното. Наситихме ли се на дащните жрици на любовта? А омръзнаха ли ви графичните бъгове? Е, видно е. Иде Vice City, където всичко ще бъде по-по-най. Както и чартът през следващите 30 дни – убедете се сами и гласувайте.

АНКЕТА

Какво мислите за WarCraft III: The Frozen Throne

1. Тая игра ще е върхът	48,57 %
2. Гот е, но Blizzard могат повече	19,68
3. Пълен боклук! Blizzard ме дразнят!	17,46
4. Кьв е тоя Леден трон, бе?	7,94
5. Нищо особено	6,35

Експанжънът на WarCraft III резонно се очаква с голямо нетърпение от феновете. Това показа и нашата анкета, в която безапелационно The Frozen Throne е квалифицирана като най-доброто, което ще излезе през следващите месеци. Не е малък делът на бурните млади хора, които донякъде може би отвратени от всеобщия сомнабулизъм на тема Blizzard и WarCraft III, реагират малко по-бурно от приетото за норма и гласуват с настървен плам за отговора "Пълен боклук! Blizzard..." Подведохме ви. Хванахме се. През следващия месец повече да внимаваме. Гласувайте само с разум на www.pcmania.bg – няма да съжалявате!

Цени за абонамент

	без диск	с диск
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате

- С пощенски запис на адрес: София 1000 пл. "Славейков" №2 А, за PC Mania, на името на Олга Георгиева Вълчева
- Направо в редакцията. Справки на 986 1493 и 986 3819

Клубове, които продават броеве на PC Mania

Бургас: Виртуала - ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала), **Корубата** - ж.к "Славейков" (до бл. 59 и 60), **Храма** - ж.к. "Меден рудник" (до бинго "Космос"), **Уест** - ул. "Тутракан" №4
Монтана: ул. "Иван Аврамов" №9
Пловдив: "Петко Д. Петков" №12
София: Мрежата - бул. "България" и бул. "Гоце Делчев", **Маската** - ул. "Д-р Стефан Сарафов" №24, **Микроинвест** - ул. "Опълченска", **PC Mania** - бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина"), **Матрицата** - ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, **Микрофон и Мишка** - бул. "България" и бул. "Д.Несторов", **Инферно** - ж.к. "Младост 1, Пазара, ж.к. "Славия", бул. "Цар Борис III" №128, **Кобо** - бул. "Дондуков" 39 и ул. "11 август", Магазин **Canadian Technology** в София - ж.к "Света Троица", бул. "Пиротски" бл. 75

Ако сте геймклуб, какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania? За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това: вписваме ви като наш разпространител в списанието – още геймъри ще научат за вашия клуб.

Побързайте – телефоните за контакт са:
(02) 46-50-63, 944-45-70

PC Mania 3/2003 — disk ONE

ИГРИ

Anno 1503 - RTS
Highland Warriors - RTS
Nascar Racing 2003 - Racing
World of Outlaws: Sprint Cars - Racing

ЦЕЛИ ИГРИ

Tunnels Of the Underworld - Action
Knight of Knights - Action
Smoke Attack
Absolute Mastermind - Puzzle
Virtual U - Tycoon
Roll'm Up - Piunball

ЕКСТРИ

DirectX 9
Hart Of Evil (Мод за Half-Life)

ПРОГРАМИ

Windows Media Player 9.0

AntiVir PE
Антивирусна програма, безплатна за домашни потребители.

ActiveSkin 4.27
Променя скиновете на вашите програми.

Chatterbox 2.0
Намерете си подходящо гадже в интернет :-)) Find and chat with your dates online.

FreeRip 2.11
Сваля аудио дискове в MP3-ки, Wav или Ogg Vorbis.

Game Maker 4.3b
Направете си своя игра.

K-Lite Codec Pack 1.3
Пакет с всички по-важни кодеци за аудио и видео-компресия.Включени са DivX 5.03, DivX;-) MPEG-4, XviD, 3ivx, Microsoft MPEG-4, Fraunhofer MPEG-2 A/V, MP3 , DivX WMA Audio, Ogg Vorbis, AC3 и DivX Anti-Freeze.

NetPumper
Даунлоуд мениджър.

Boost XP 1.01
Допълнителни настройки за Windows.

disk TWO

PC Mania 3/2003

ИГРИ

- **Bikini Karate Babes** – Fighting
- **Enclave** – Action
- **I Was An Atomic Mutant** – Action

ЕКСТРИ

- **WarCraft III wallpapers**
- **WarCraft III 1.05 update**

ТРЕЙЛЪРИ

- **Enter The Matrix**
- **Apocalyptica**
- **Freelancer**
- **Postal 2**
- **Spell Force**
- **Sly Raccoon** (PS2)
- **The Mark Of Kri** (PS2)
- **One Must Fall: Battlegrounds**
- **Robin Hood: Defender Of The Crown**

ПРОГРАМИ

DivX Video Bundle 5.0.3
За гледане на филми и трейлъри в DivX формат.

Opera 7.01
Нова версия на популярния браузър.

WinRAR 3.11
Популярен архиватор. На български език.

PowerDVD XP 4.0
Плейър за DVD-та.

RighFTP 1.0
FTP клиент.z

IrfanView 3.8
За разглеждане и редактиране на графични файлове.

Your Uninstaller 2003
Деинсталира ненужни програми.

WordWeb
Синонимен английски речник.

XP iCandy
Колекция от икони за Windows XP.

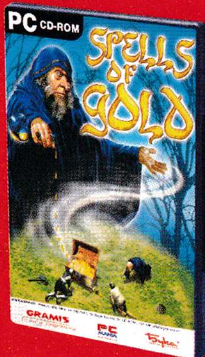
Може да си изрежеме обложка за диска!

Спечелете

1=2

Всеки, който има поне 1 игра на Gramis, може да спечели безплатно втора и то Spells of Gold. Достатъчно е да ни напишете първото изречение от стр. 6 в книжката на една от следните игри:

ECHELON, SOLARIS 104 PARADISE CRACKED, ДЖАЗ И ФАУСТ, RED SHARK, HIRED TEAM



Първото изречение на играта .... е:
....
....
....

Напишете на пощенския плик трите имена и адреса си и изпратете попълнения талон на адрес: София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, за PC Mania Първите 10 попълнили всичко правилно печелят.

Елате в клуб Inferno



БРОЙ 3 (59) МАРТ 2003

Автори
Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Георги Пенков
Еленко Еленков
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев
Христо Танушев

Дизайн и предпечат
Десислава Младенова
Пеню Дачев
Росен Вучев

Редакция
София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел. (02) 987 4719
redakcia@pcmania.bg

Реклама и маркетинг
София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986 3819, 986 1493
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
Олга Вълчева

Петър Табов

Интернет от
Headoff G. I.
http://www.headoff.com

Дисковете са произведени от
CHSL България

Печат
ДЕЛТА+ Димитров и сие www.deltaplus.net 032/ 630-642

WarCraft III	69,95 лв
Age of Mythology	99,50 лв.
Aliens vs Predator	19,95 лв
Aliens vs Predator 2: Primal Hunt	44,00 лв
Battlefeld 1942	69,95 лв
Battlefeld 1942: Road to Rome	44,00 лв
Black & White	29,95 лв
C&C Generals	69,95 лв
C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge	44,00 лв
C&C Red Alert 2	19,95 лв
C&C Renegade	49,95 лв
C&C Tiberian Sun	34,00 лв
Casino Empire	69,95 лв.
Celtic Kings	29,95 лв
Civilization III Play The World	44,00 лв
Colin McRae Rally 2.0	49,95 лв
Comanche 4	29,95 лв
Curse of Monkey Island, The	29,95 лв
Delta Force 2	19,95 лв
Delta Force 3: Land Warrior	29,95 лв
Delta Force: Task Force Dagger	39,95 лв
Diablo 2	54,00 лв
Diablo 2 Lord of Destruction	44,00 лв
Empire Earth	69,95 лв
Empire Earth: The Art of Conquest	44,00 лв
Emperor: Rise of the Middle Kingdom	69,95 лв.
Escape from Monkey Island	29,95 лв
F1 2001	29,95 лв
F1 Championship Season 2000	34,00 лв
F1 Racing	49,95 лв
FIFA 2000	24,00 лв
FIFA Football 2003	77,00 лв
Freedom Force	44,00 лв
Future Cop: LAPD	24,00 лв
Gabriel Knight 3	19,95 лв
Global Operations	59,95 лв
Gothic	69,95 лв
Grim Fandango	29,95 лв
Ground Control + Ground Control Dark Conspiracy	19,95 лв
GTA 3	77,00 лв
Gunman Chronicles	24,00 лв
HalfLife Generation 3 (Half-Life, OpFor, Counter-Strike, Blue Shift)	73,00 лв
Harry Potter and the Chamber of Secrets	49,95 лв
Harry Potter and the Philosopher's Stone	49,95 лв
Heroes IV (изцяло на български)	49,95 лв
Heroes IV: The Gathering Storm	39,95 лв
IL-2 Shturmovik	69,95 лв
Indiana Jones and the Infernal Machine	29,95 лв
LEGO Creator: Harry Potter	49,95 лв
LEGO Creator: Harry Potter and the Chamber of Secrets	59,95 лв
LEGO Footbal Mania	49,95 лв
LEGO Racer 2	49,95 лв
Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring	69,95 лв
Mafia	77,00 лв
Mat Hoffman's Pro BMX	77,00 лв
Max Payne	77,00 лв
Medal of Honor: Allied Assault	69,95 лв
Medal of Honor: Allied Assault Spearhead	49,95 лв
Merchant Prince II	69,95 лв
Medieval Total War	79,95 лв
Might and Magic IX	69,95 лв
Morrowind	79,95 лв
Moto GP	59,95 лв
Myth III: The Wolf Age	69,95 лв
NBA Live 2003	99,95 лв.
Newerwinter Nights	79,95 лв
NFS 4: Road Challenge	24,00 лв
NFS 5: Porsche 2000	49,95 лв
NFS 6: Hot Pursuit 2	77,00 лв
NHL 2003	99,95 лв
Nox	15,00 лв
No One Lives Forever 2	69,95 лв
Nuclear Strike	15,00 лв
Operation Flashpoint GOLD	83,00 лв
Prisoner of War	73,00 лв
Quake II Xplosive	29,95 лв
Quake III Arena Gold	59,95 лв
Return to Castle Wolfenstein Special Edition	59,95 лв
Schizm	39,95 лв
Shogun: The Mongol Invasion	49,95 лв
Serious Sam: The Second Encounter	44,00 лв
Serious Sam 1	34,00 лв
SimCity 3000	29,95 лв
SimCity 4	69,95 лв
Solider of Fortune II: Double Helix	83,00 лв
StarCraft + Brood War	34,00 лв
Star Wars: Dark Forces 2 + Misteries of the Sith	29,95 лв
Star Wars: Episode I Racer	29,95 лв
Star Wars: Force Commander	29,95 лв
Star Wars: The Phantom Menace	29,95 лв
Star Wars: Rogue Squadron	29,95 лв
Star Wars: X-Wing Collection	29,95 лв
Star Wars: X-Wing Alliance	29,95 лв
Star Wars: Galactic Battlegrounds + Clone Campaigns	44,00 лв
Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Outcast	49,95 лв
Stronghold: Crusader	77,00 лв
Stronghold Deluxe	59,95 лв
Superbikes 2001	19,95 лв
SWAT 3 Elite Edition	19,95 лв
The Thing	69,95 лв
The Sims: Deluxe (The Sims + Livin' It Up)	69,95 лв
The Sims: House party	39,95 лв
The Sims: Hot Date	39,95 лв
The Sims: Livin' It Up	39,95 лв
The Sims: Unleashed	39,95 лв
The Sims: On Holiday	39,95 лв
Tropico Gold	59,95 лв
Throne of Darkness	24,00 лв
Unreal Tournament	29,95 лв
Unreal Tournament 2003	79,95 лв
Ultimate Doom	27,00 лв
Warlords Battlecry II	77,00 лв
Worms Battle Pack	54,00 лв
Zeus: Master of Olympus	24,00 лв
Poseidon (официално допълнение за Zeus)	24,00 лв

SID MEIER'S CIVILIZATION III PLAY THE WORLD

44,00 лв.

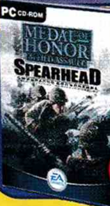
Предизвикайте света в мултиплейър режим по Интернет, в "hot seat" режим или в локална мрежа в походови, едновременни или дори "безходови" битки! На ваше разположение са 8 изцяло нови раси, всяка от които с уникални единици. Участвайте в пократки и по-напрегнати битки от типа Elimination, Regicide и Capture the Princess.

За игра се изисква пълната версия на Sid Meier's Civilization III

COMMAND AND CONQUER: GENERALS

Добре дошли в бъдещето на военното дело. Една легенда се завръща, за да помете конкуренцията в жанра. Три равносилни, невероятно различни една от друга страни в конфликта - САЩ, Китай и Армията за глобално освобождение. Невероятно богат набор от единици и впечатляващо Технологично дърво. Безпрецедентен в детайлността си 3D терен. Стратегиите в реално време никога повече няма да бъдат същите!

69,95 лв. С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК **2 ДИСКА**



MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT: SPEARHEAD

Атакувайте врага в поредица от напълно нови мисии от Втората световна война в това официално допълнение към Medal of Honor Allied Assault(tm). Проникнете отвъд вражеската линия при Нормандия, охранявайте ешалони с доставки и открийте свръхсекретни документи в Берлин преди руснаците да обсадят града. Повече от 15 нови оръжия, 12 нови мултиплейър карти, 9 нови сингъл плейър нива!

За игра се изисква пълната версия на Medal of Honor Allied Assault

49,95 лв. С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

SIMCITY 4

Постройте и управлявайте града на своите мечти! Поредицата SimCity никога не се е радвала на толкова детайлна графика, на такова разнообразие от елементи, и най-вече - на такъв невероятно увлекателен геймплей. На вниманието на феновете на The Sims! За пръв път ще можете да пренесете кой да е свой Сим в града, който сами сте създали в SimCity 4, да го оставите да живее в него и да чуете какво е мнението му за вашето творение!

69,95 лв. С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

FIFA FOOTBALL 2003

77,00 лв. **2 ДИСКА**

Най-добрата PC футболна игра се завръща променена до неузнаваемост. Нови анимации, нов изкуствен интелект, нов реализъм в контрола и "физиката" на топката! Забравете старите трикове - всичко започва наново!

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME

Войната далеч не е приключила... Извоювайте пътя си към победата на Италианския фронт във Втората световна война – от бреговете на Сицилия до хълмовете на Монте Касино. 6 изцяло нови битки, 2 нови страни в конфликта – Италия и Свободните френски сили. Нови автентични попълнения към смъртоносния арсенал на оригиналната игра. 8 нови превозни средства. Мултиплейър за до 64 души. Битката набира сила!

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК **44,00 лв.**



HARRY POTTER: CHAMBER OF SECRETS

Приключението продължава! Този път с нов графичен енджин, по-разнообразен геймплей и по-богат игрален свят. Игра, задължителна за всеки фен на приключенския жанр въобще!

49,95 лв. С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

SIMS DELUXE SIMS UNLEASHED

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

Sims Deluxe е перфектното решение за онези, които найпосле са решили да опитат най-продавана PC игра на всички времена. The Sims Deluxe включва оригиналния The Sims плюс неговото най-продавано допълнение – The Sims: Livin' Large. Sims "ветераните", пък, най-вероятно ще се заинтересовам от още "парещото" последно допълнение – The Sims: Unleashed.

39,95 лв. **69,95 лв.**

The Sims Deluxe + ПОДАРЪК: 100 часа безплатен интернет от SpectrumNet

NFS: HOT PURSUIT 2

Поредицата Need For Speed се завръща с ново издание на революционния Hot Pursuit! Седнете зад волана на някои от най-скъпоструващите автомобилни екзотики без да се притеснявате, че ще одраскате боята! Нека ченгетата ви дишат прахта!

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК **77,00 лв.**

007 NIGHTFIRE

2 ДИСКА **69,95 лв.**

Изцяло нова история, с Пиърс Броснън като Джеймс Бонд. 9 СПИРАЩИ ДЪХА солови мисии,населени с красиви жени и коварни врагове,очакващи от вас мигновени реакции и уникални умения. ОНЛАЙН БИТКИ с до 32 души и убедителни компютърни опоненти сред повече от 15 екзотични обстановки, осигуряващи най-невероятното мултиплейър изживяване.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК



HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

Първият истински PC хит от такъв калибър, преведен наистина изцяло на български език. Едно абсолютно ново изживяване в една от най-богатите игрални вселени, създавани някога. Преоткрийте любимата си игра!

49,95 лв. **2 ДИСКА**

ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

ПУЛСАР

WWW.PULSAR-GAMES.COM

[СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11, 954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35; Мултиплекс (подлеза на НДК) бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; Базар малък ЦУМ - ет.3; НДК - базар ПАСАЖА; Кунторов ЕООД - ул. Г.С.Раковски 122А, тел. (02) 984 82 45; Техномаркет (магазини 1 и 2); Технополис; **[ВАРНА]** ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 607 974; бул. Княз Борис 65, тел. (052) 607 973; бул. 8-ми Приморски полк (срещу стадион Черно море) - тел. (052) 300 558, (052) 300 660; **[ПЛОВДИВ]** ул.Антим I-ви 5 (Фешън Център), тел. (032) 624 080, (032) 625 805; ул. Загреб 2, тел. (032) 264 813; **[ПЛЕВЕН/ЛОВЕЧ]** бул.Русе 2, тел. (064) 800 300; Плевен Стайл - тел. (064) 800 533; **[РУСЕ]** Дата-Сис - ул. Борисова 52, тел. (082) 225 822; Атлас-К - ул. Добруджа 5, тел. (082) 222 027; **[БУРГАС]** Онтайм ЕООД - тел. (056) 803 505; **[ДОБРИЧ]** магазин PC SHOP - тел. (058) 46 202; **[СТОРА ЗАГОРА]** Викинг Сервиз - ул. Х.Д.Асенов 130, тел. (042) 42 132, (042) 42 184; Диком ООД - тел. (042) 600 893; **[МОНТАНА]** ул. Ангел Кънчев 30, тел. (096) 25 546; **[ВРАЦА/МЕЗДРА/ЛОМ]** ЕТ Никейс Бизнес - тел. (048) 913 825, (088) 804 228; **[КАРЛОВО]** Терасист ООД - тел. (0335) 3321; **[НЕСЕБЪР]** Видеохит ООД - тел. 088 811 888; **[ПАЗАРДЖИК]** ЕТ Светослав Ковачев - тел. 088 905 598; **[СИЛИСТРА]** СД Спайдър - Стоянови (086) 63 796; **[СЛИВЕН]** ЕТ Деян Атанасов - тел. 088 348 179; **[СМОЛЯН]** ЕТ Стоян Тинчев - тел. (0301) 63 272, **магазини ГЕРМАНОС** - в цялата страна



"ПУЛСАР" ЕООД - ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР ЗА БЪЛГАРИЯ НА: VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING (BLIZZARD, SIERRA И ДР.), INFOGRAMES, ELECTRONIC ARTS, INTERPLAY, VIRGIN INTERACTIVE, CODEMASTERS, 3DO, ACTIVISION, NOVALOGIC, THQ, KONAMI, LUCAS ARTS